Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 3/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM

DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr. 1 – Das meistgekaufte PC-Spielemagazin

Angespielt

Ecstatica 2

Alle Fakten über die Beta-Version

Aufgedeckt

Dark

Der inoffizielle Ultima Underworld-Nachfolger

Gelöst: Command & Conquer 2

Ihr AOL Zugang:
Reg. NR.
3Y – 9964 – 5227
Reg. Paßwort:
BECALM – BLITHE

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV

Ohne Tempolimit
SEGA RALLY
Eine Strecke voll spielbar

Schöne Schweinerei!
BAZOOKA SUE
Spielbare Demoversion

PRIVATEER 2
Spielbare Demoversion mit den Original-Handbüchern auf CD-ROM

BM 97 v1.30
Jetzt läuft er fehlerfrei!
Inkl. aktueller Daten!

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Hetzjagd auf Command & Conquer 2: ausführliche Berichte über KKND und Conquest Earth! Erstes Spiel für MMX: Segas Virtual On!

4 391278 209902 03

WHAT'S UP?

Nie um eine Innovation verlegen, führen wir in dieser Ausgabe eine neue Rubrik ein, die wir auf den Namen „Periscope" getauft haben. Statt wilder Gerüchte, die der Phantasie neunmalkluger Online-Propheten entspringen, versorgen wir Sie mit verläßlichen Fakten, brandaktuellen Screenshots und konkreten Aussagen von Leuten, die etwas zu sagen haben. Sei es, daß Richard Garriott beim Rasenmähen ein geniales Feature für Ultima 9 einfällt oder Sid Meier des nachts mit fulminanten Ideen für Railroad Tycoon 2 aufwacht: Sie lesen darüber - richtig geraten! - als erstes in PC Games. „Periscope" zeigt Ihnen die Spiele der Zukunft - Games, die noch ganz am Anfang der Entwicklung stehen, aber schon jetzt Bestseller-Potential erahnen lassen. Prädestiniert für solche Missionen ist natürlich Markus Krichel, unser Mann in den Staaten und persönlicher Spezi der Reichen und Berühmten. Daß das „Periscope" etwas wirklich Einzigartiges darstellt, beweist er Ihnen ab Seite 24: in der Premieren-Folge erfahren Sie z. B. die jüngsten Pläne von Warren „Ultima Underworld" Spector und können bei dieser Gelegenheit schon mal einen prüfenden Blick auf die Grafik von „Dark" werfen.
Und noch zwei interessante Neuigkeiten wollen wir Ihnen nicht vorenthalten: während des vierten Quartals 1996 gingen pro Monat erstmals mehr als eine Viertelmillion PC Games-Exemplare über die Ladentische - laut IVW-Meldung waren es exakt 265.421. Eine neue Rekordmarke, auf die wir schon ein bißchen stolz sind. Derweil die entzückte Verlagsleitung bereits noch wahnwitzigere Verkaufszahlen anstrebt, sagen wir artig „Danke!" für Ihre Treue und die vielen konstruktiven Anregungen, die uns tagtäglich erreichen. Und wir versprechen Ihnen für die kommenden Monate schon jetzt einige faustdicke Überraschungen. Dazu gehört zweifellos auch die zweite Meldung: Während Sie diese Zeilen lesen, übt unser „Neuer" gerade den korrekten Umgang mit der hochkomplizierten Kaffeemaschine, richtet sich seinen Lieblings-Bildschirmschoner ein, sitzt dem Fotografen Modell (ebenso wie die Stamm-Crew) und gewöhnt sich an den nicht zitierfähigen Wortschatz seiner Alarmstufe Rot-spielenden Kollegin („Diese !§$%&# Sammler..."). Hintergrund des Ganzen: zum 1. Februar 1997 haben wir uns mit einem fünften branchenbekannten Redakteur verstärkt, den wir im nächsten Editorial feierlich enthüllen werden und über dessen Verpflichtung sich bestimmt der/die eine oder andere Leser(in) mächtig freuen wird...

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen wie immer viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe.

Ihr PC Games-Team

Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

PERISCOPE

REVIEWS

CONQUEST EARTH

Die Hetzjagd auf Command & Conquer 2 hat begonnen: neben dem in Australien entwickelten KKND (Spiel des Monats) wird in den nächsten Wochen Conquest Earth auf den Markt kommen. Momentan wird in England noch kräftig an Conquest Earth gebastelt, das Produkt geht in die heiße Phase. Dennoch ist es uns gelungen, einen Termin bei Data Design Interactive zu bekommen, um dem potentiellen Knüller im Bereich Echtzeit-Strategiespiele auf den Zahn zu fühlen. Thomas Borovskis war live vor Ort und berichtet in einem ausführlichen Special ab Seite 30 über seine Eindrücke.

30

FLASHBACK

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROMs. Die CD-ROMs der PC Games Plus für DM 19,80 beinhalten die Vollversion von Magic of Endoria. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROMs gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im CD-ROM-Teil auf Seite 150.

Demos

A10 Cuba ■ *Bazooka Sue ■ Blast Chamber ■ Fallen Haven ■ Fighter Duel Special Edition ■ Heroes of Might and Magic 2 ■ Magic: The Gathering ■ Privateer 2: The Darkening ■ Rocket Jockey ■ Sega Rally ■ Snake Snap 2 ■ Stars! ■ Street Racer ■ Strike Point

Specials

Reportage: Jahresrückblick 1996 ■ Neue Baby-Norns für Creatures ■ AOL-Software V3.0i ■ Elektronische Kleinanzeigen ■ Tips und Tricks ■ Command&Contact ■ PC-Games-Lesereinsendungen

Specials

F22 Lightning II v1.01.00.18 ■ Deadly Games v1.13z ■ Harpoon Classic WIN v1.61 ■ Tomb Raider 3D-FX Patch ■ Age of Sail v1.02 ■ Das Hexagon Kartell ■ Bundesliga Manager 97 V1.24 ■ PC Games Cheat 03/97

24 THE DARK PROJEKT

Mit Ultima Underworld entwickelte Looking Glass im Auftrag von Origin eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten. Als Warren Spector vor einigen Monaten von Austin nach Cambridge wechselte, hofften viele schon auf einen Nachfolger - dieser Traum scheint jetzt in Erfüllung zu gehen.

60 KKND

Command & Conquer 2 hat dem Genre Echtzeit-Strategie noch einmal einen kräftigen Schub geben können. In Australien machten sich clevere Programmierer an ein Spielkonzept, das mit dem von Westwood überraschend übereinstimmt. Das Resultat ist unser Spiel des Monats...

22 VIRTUAL ON

Die neuen MMX-Prozessoren versprechen gerade im Spielebereich ungeheure Leistungssteigerungen. Bis alle Spielehersteller diese Architektur bei der Entwicklung berücksichtigen, wird aber noch einige Zeit ins Land ziehen. Als einer der ersten Hersteller unterstützt Sega mit Virtual On MMX.

Gerüchte & News aus Amerika

Markus Krichel schaut in die Zukunft...

War die Computerspieleindustrie noch gestern der **Liebling von Wall Street und Hollywood**, scheint sich die Situation heute bedrohlich zu verändern. Die soeben erschienenen, alles entscheidenden vierteljährlichen **Finanzberichte** sehen alles andere als rosig aus, und schon kursieren Gerüchte von Massenentlassungen und Firmenschließungen. Besonders hart traf es Acclaim, die weit hinter den Ergebnissen des Vorjahres zurückliegen, und GTE Interactive.
Und selbst Interplay erwägt, sich von einer nicht unerheblichen Anzahl von Mitarbeitern zu trennen.
Wo sind die Gründe für diese **plötzliche Wende** zu suchen? Zum einen mag es daran liegen, daß **Produktionskosten** für Computerspiele im vergangenen Jahr nie dagewesene Höhen erreichten. Zum anderen findet eine natürliche Auswahl statt.
So ist beispielsweise in diesem Jahr mit der Veröffentlichung von 1.200 neuen PC-Titeln zu rechnen. Bei 100 Spielen pro Monat liegt es auf der Hand, daß die Spieler sich selektiv nach den besten Titeln umschauen. Alles, was nicht **allererste Qualität** ist, bleibt daher zwangsweise in den Händlerregalen stehen. Toptitel wie Wing Commander oder Command & Conquer werden immer Käufer finden, die **Anzahl der Spitzenprodukte** wird sich daher kaum verringern.
Und brauchen wir wirklich den hundertzwanzigsten hochgejubelten Clone-Aufguß von MechWarrior, Civilization oder Elite? Softwarefirmen werden gezwungen, sich wieder auf alte Tugenden zu besinnen, d. h. bugfreie Spiele, innovative Features, gute Stories und Spielspaß.
Die **Goldgräberzeiten** sind vorbei! Und das hat doch auch sein Gutes, oder?

MechCommander

FASA Battletech

FASA, die Erfinder des BattleTech-Universums und Lizenzgeber für MechWarrior, entwickeln gemeinsam mit **MicroProse** ein eigenes Spiel unter dem Titel BattleTech: MechCommander. Der Spieler übernimmt die Leitung einer BattleTech-Pilotenschule und schickt seine Rookies in den Krieg gegen den Jade Falcon Clan. **Frank Savage**, ehemaliger Origin-Mitarbeiter (Wing Commander 3), leitet das Projekt. MechCommander ist ein **Echtzeit-Strategiespiel** im Stil von WarCraft oder Command & Conquer, das im Sommer oder Herbst veröffentlicht werden soll.

FASA und MicroProse kooperieren beim nächsten BattleTech-Projekt: MechCommander soll Elemente aus Command & Conquer und WarCraft 2 enthalten.

id Software

Exodus geht weiter

Der Exodus prominenter id-Mitarbeiter zu Konkurrenzunternehmen setzt sich unaufhaltsam fort. Zuletzt verließen **Marketingleiter Mike Wilson** und **Programmierer Shawn Green** das texanische Softwarehaus und arbeiten nun für **ION Software**, das neugegründete Unternehmen ihres früheren Kollegen **John Romero**. ION Software kündigte zwischenzeitlich seine ersten Titel an, darunter ein Echtzeit-Strategiespiel, ein Action-Adventure und ein Rollenspiel.

Crack Dot Com

Crack me, Hacker

Hacker crackten in der ersten Januar-Woche die Webseite von Crack Dot Com und stahlen Codes.

Eine böse Überraschung erlebte **Dave Taylor** von Crack Dot Com. Eine Gruppe von Hackern nahm den Firmennamen wörtlich, **crackte** prompt in deren **Website** und stahl den Sourcecode von Quake (Taylor ist ein ehemaliger id Mitarbeiter) und zwei neuen Crack Dot Com-Spielen. Anschließend stellte man auch noch **alle drei Codes** zum allgemeinen Download frei. Dieser Zustand hielt ca. zwölf Stunden an, danach hatte man die Situation wieder im Griff.

Redneck Rampage

Die Körperfresser kommen

Redneck Rampage, ein neuer **3D-Shooter** von Interplay, wird mit Sicherheit für einigen Aufruhr sorgen. Das Ziel des Spiels besteht darin, im amerikanischen Hinterland latzhosentragende Hillbillies (besser bekannt als "White Trash") ins Jenseits zu befördern. Um sich der erwarteten Welle beleidigter Eingeborener vorsorglich entgegenzustemmen, begründet man das Ganze mit einer **Invasion außerirdischer Körperfresser**. Sollte Interplay noch Stars für die Zwischensequenzen suchen, empfehlen wir Juliette Lewis und Brad Pitt - White Trash pur!

Interplays Redneck Rampage wird ein 3D-Shooter mit haarsträubender Hintergrundgeschichte.

Action-Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne schreibt über neue Geschichten

Warum werden Spiele ausschließlich **im gleichen Genre** fortgesetzt? Die Fernseh- und Filmindustrie macht uns doch vor, wie sich erfolgreiche Konzepte weiterverarbeiten lassen. Schon vor Jahren erwarb ein amerikanischer Fernsehsender die Rechte an **AD&D** und produzierte daraus eine sehr interessante **Zeichentrickserie**, und vor wenigen Wochen ließ sich das gleiche Phänomen bei der fernsehgerechten Umsetzung von **Wing Commander** beobachten.
Anstatt aber einen ähnlichen Weg zu beschreiten und ein wenig flexibler auf die Wünsche der Kunden einzugehen, wird von den meisten Unternehmen im gleichen Trott weiterentwickelt.
Warum macht man sich beispielsweise ständig auf die Suche nach neuen Hintergrundgeschichten und Szenarien, wenn doch schon so viele gute Stories vorhanden sind? Bestes Beispiel ist wohl weiterhin Wing Commander. Aus dieser faszinierenden Geschichte ließe sich ein hervorragendes 3D-Actionspiel entwickeln - aber auch bei aktuelleren Titeln wie Command & Conquer oder WarCraft 2 könnte man sich eine Adaption für andere Genres doch sehr gut vorstellen, oder? Es steht wohl kaum zu befürchten, daß die riesige Fangemeine von Command & Conquer **Westwood verdammen** würde, wenn ein 3D-Actionspiel oder ein Adventure über die Auseinandersetzung der GDI und NOD auf den Markt käme. Ganz im Gegenteil: seit die **Genres immer mehr ineinander** übergehen, ist der Spieler doch sowieso eher an der guten Geschichte als an einem fest vorgegebenen Spielablauf interessiert. Ihre Meinung zu diesem Thema würde uns stark interessieren. Wenn Sie Vorschläge und Anregungen haben, so schicken Sie doch bitte einen Leserbrief an unsere Adresse.

Fantasy Forest

Werbespiel für Toffifee

Very Interactive Sales Tools hat im Auftrag von **Toffifee** ein neues Werbespiel entwickelt. Bei Fantasy Forest handelt es sich um ein Jump & Run, das vor allem aufgrund seiner hervorragenden technischen Realisierung mit kommerziellen Produkten konkurrieren kann. **Parallax-Scrolling** und ein fabelhafter Jungle-Sound heben Fantasy Forest wohltuend von anderen Titeln ab. Bestellen können Sie das Spiel unter: Fantasy Forest, Postfach, 20721 Hamburg (Scheck über 12 Mark beilegen) oder per Nachnahme über 0180/5305306 (Kosten liegen bei 15 Mark).

Auf den ersten Blick bemerkt man nicht, daß es sich bei Fantasy Forest um ein Werbespiel handelt - grafisch sehr gelungen.

Banzai Bug

Käfer vs. Kammerjäger

Grolier Interactive werkelt eifrig an der Fertigstellung eines eher untypischen 3D-Actionspiels. In der Rolle eines Käfers landen Sie eines Tages versehentlich **im Haus eines Kammerjägers**. Um dieser Hölle wieder zu entkommen, müssen Sie sich mit anderen Insekten zusammenschließen und schwierige Aufträge meistern. Garage, Küche und Wohnzimmer sind nur drei der zahlreichen „Einsatzgebiete". In den einzelnen Missionen müssen beispielsweise Streichhölzer und Nahrungsmittel besorgt werden, ohne von dem Insektenjäger und seinen kleinen Flugrobotern erwischt zu werden. Die Engine von Banzai Bugs ist erstaunlich flüssig, die Grafik überzeugt durch **abgefahrene Farben und eine schräge Optik**. Erscheinen soll Banzai Bug Ende März.

Im Anflug auf dem Kühlschrank: als Käfer müssen Sie Aufträge erfüllen.

Lost Vikings 2

Interplay setzt Kultspiel fort

Bei Lost Vikings stattete Interplay zum ersten Mal ein **Jump & Run mit strategischen Elementen** und knackigen Puzzles aus. Dieses Erfolgsrezept wurde natürlich auch beim zweiten Teil berücksichtigt. Darüber hinaus erhalten die drei schwergewichtigen Wikinger tatkräftige Unterstützung von Scorch (einem kleinen Drachen) und Fang (einem gutmütigen Werwolf). In den 31 Levels, die auch zu zweit gespielt werden können, befinden sich natürlich auch jede Menge neue Waffen und Gegner - die diesmal - wie auch alle anderen Grafiken im Spiel - **gerendert** wurden.

Die „verlorenen Wikinger" bekommen in ihrem zweiten Abenteuer Unterstützung.

World Wide Soccer

Weitere Umsetzungen

Sega schöpft bei seinen Konvertierungen weiter aus dem vollen: der japanische Konsolengigant setzt nun mit World Wide Soccer das **Referenz-Fußballspiel** auf dem Saturn für den PC um. Zur Verfügung stehen sämtliche Nationalmannschaften, allerdings steht noch nicht fest, ob die Original-Namen einzelner Kicker verwendet werden dürfen. Sicher ist hingegen die **deutsche Sprachausgabe**, die Mitte Januar in Hamburg aufgenommen wurde.

Die PC-Fassung von World Wide Soccer soll der Saturn-Version (hier im Bild) in nichts nachstehen: brillante Grafiken und fabelhafte Spielbarkeit.

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis ist es egal, ob Eigenlob stinkt

Falls Sie schon einmal ein Adventure mittlerer Schwierigkeit gespielt haben, kennen Sie das Problem. Es gibt immer eine Stelle, an der es auf Teufel komm raus nicht weitergeht. Man benutzt sämtliche Gegenstände aus dem Inventory an der entscheidenden Stelle noch einmal, versucht **die irrwitzigsten Kombinationen** - „Verwende Dosenöffner mit Teddybär" - und bekommt am Ende doch **nur spöttische Kommentare** entgegengeworfen. Jüngstes Beispiel aus Starbytes Bazooka Sue: Wie kommt man an Apfelmuß, wenn man zwar einen Apfel, aber kein passendes Küchengerät hat? Ist doch ganz einfach - mit einem Wagenheber wird ein Auto aufgebockt, man stellt den Apfel unter den Reifen und - rumms - schon liegt die Süßspeise mit Staub und Dreck vermischt als Fleck auf dem Asphalt. **Pfui Teufel**, wer kommt denn auf so was? Angesichts solch brillanter Rätsel, die in ähnlicher Form in fast allen Adventures auftreten, kann man wirklich froh sein, daß es Komplettlösungen gibt, die einem da aus der Patsche helfen. Allerdings haben auch diese nützlichen Helfer **eine schlechte Eigenschaft**; sie verraten nämlich häufig mehr, als man eigentlich wissen will. Über dieses Problem haben wir uns im vergangenen Jahr schon mehrmals die Köpfe zerbrochen. Das Ergebnis unserer Überlegungen ist **ein völlig neues Tips & Tricks-Konzept**, das wir vor einigen Ausgaben eingeführt haben. Wir versuchen dabei, **in Frage- und Antwort-Form** auf die Lösung einzelner, aus dem Zusammenhang genommener Puzzles einzugehen. Wer die nicht unterteilten, fortlaufend geschriebenen Lösungstexte der älteren PC-Games-Jahrgänge nicht mochte, sollte ruhig mal wieder einen Blick in unsere Tips & Tricks-Sektion wagen.

Neues von Sierra

Phantastische 3D-Welten

Knapp zwei Monate nach unserem Besuch bei Sierra gaben die Adventure-Profis **Informationen zu zwei weiteren Projekten** preis. Es handelt sich einerseits um Stadt der verfluchten Seelen, **ein Musik-Adventure für Rock-Fans**, sowie um Birthright, ein Rollenspiel unter AD&D-Lizenz. In Stadt der verfluchten Seelen präsentiert Sierra erstmals seine **neue 360°-Panorama-Engine**, die ruckfreie Rundumbewegungen in jeder beliebigen Location erlaubt. Die Story handelt von einer jungen Rockgruppe, die während eines Aufenthalts in der Wüste von Arizona spurlos verschwindet. Der Spieler übernimmt die Rolle des einzigen Bandmitglieds, das übrigbleibt. Während seiner Suche nach seinen verschollenen Freunden **stößt er auf einen alten Indianerfluch** und lüftet das Geheimnis des üblen Dämonen „Darkcloud". Etwas weltlicher, aber nicht weniger phantastisch geht es in Birthright zu. Das Rollenspiel **in einer komplexen 3D-Arcade-Umgebung** unterscheidet sich von anderen **AD&D-Titeln** vor allem dadurch, daß der Spieler nicht nur auf einen Charakter (oder eine Party) beschränkt ist, **sondern ein ganzes Königreich** steuert. Der Spieler verkörpert einen Herrscher, der über Armeen, magische Quellen, mächtige Gilden und das Priestertum gebietet. Beide Titel sollen vor Sommer als deutsche Versionen in die Läden kommen.

In der Wüste von Arizona verschwindet eine Rockband spurlos.

AD&D-Lizenz: Ein Blick auf die phantastische 3D-Engine von Birthright.

Best of Roberta

Für Sammler: „The Roberta Williams Anthology"

Für Roberta Williams-Fans - und nicht nur für diese - hat Sierra eine komplette Sammlung aller ihrer Adventures veröffentlicht. Die erfolgreichste weibliche Autorin der Welt hat es im Laufe des vergangenen fünfzehn Jahre auf sage und schreibe **14 verschiedene Adventures** gebracht. Neben **längst vergessenen Klassikern** wie Mystery House (Schwarzweiß-Grafik!) und Time Zone befinden sich auch ihre jüngeren Werke **King´s Quest VII** und **Phantasmagoria** in der limitiert aufgelegten Programmsammlung. Wer sich von den komplett englischen Bildschirmtexten nicht abschrecken läßt, kann **für 99,- Mark** ein tolles Schnäppchen machen. Eine Compilation aller **eingedeutschten** Roberta Williams-Klassiker ist laut Auskunft von Sierra zur Zeit **noch nicht geplant**.

The Last Express

Mord im Orient Express

The Last Express ist ein Mystery-Abenteuer, das derzeit von Jordan Mechner, **dem Programmierer der bekannten Prince-of-Persia-Reihe** entworfen wird. Schauplatz ist ein Personenzug zur Beginn des Ersten Weltkriegs. In einer **frei begehbaren 3D-Umgebung** sollen zahlreiche Puzzles und **einige Actionsequenzen** versteckt sein. Die Gesamtlänge aller Dialoge mit den rund 30 Spielcharakteren wird die eines Kinofilms bei weitem übersteigen. Wer die von Broderbund eingerichtete Web-Seite WWW.LASTEXPRESS.COM regelmäßig besucht, soll schon vor der Veröffentlichung im Frühjahr **wertvolle Hinweise zur Lösung** des Adventures erhalten.

Ein Krimi vom Prince-of-Persia-Schöpfer: The Last Express.

Die Anthology enthält 14 komplette Spiele für weniger als 100 Mark.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner stellt fest, daß Microsoft ernst macht

Als Microsoft, Marktführer im Bereich Betriebssysteme und wohl bald auch bei den Internet-Applikationen, im Herbst letzten Jahres überraschend eine große Anzahl an Windows 95-Spielen hervorzauberte, ging man noch von einer **einmaligen Offensive** aus. Schließlich war es naheliegend, mittels typischer Heimanwendungen das **32 Bit-Betriebsystem auch den Heimanwendern schmackhaft** zu machen, die aus Angst vor Inkompatibilitäten den Umstieg auf Windows 95 bislang vermieden. Doch nachdem Microsoft mit dem erfolglosen Online-Dienst Microsoft Network MSN **zum ersten Mal lernen mußte,** daß halbherzig unterstützte Unternehmensbereiche keineswegs automatisch in die Gewinnzone geraten, wurde nicht nur für das MSN ein Relounch geplant. Auch die Unterhaltungsabteilung sorgt nun mit **kontinuierlichen Spielentwicklungen** dafür, daß der Softwareriese einen reichen Erfahrungsschatz ansammelt und seine Produktqualität durch ständigen Wettbewerb stetig erhöht. So wird das britische Softwarehaus **Rebellion Developments** (Alien vs. Predator) für Microsoft ein **„Weltklasse-Echtzeit-Strategiespiel"** erstellen, mit dem die Redmonder vom unersättlichen Hunger nach C&C-Clones profitieren wollen. Das in den USA sehr populäre Genre der Kampfroboterspiele wird durch eine Zusammenarbeit mit **Monolith Productions** (Blood) neues Futter erhalten. Die **Strategic Studies Group SSG** schließlich wird für Microsoft eine Windows 95-Version von **Reach for the Stars** erstellen. Der möglicherweise wichtigste Coup gelang Microsoft jedoch mit der Verpflichtung des Spieledesigners **Alexey Pojitnov** (Tetris), der für zahlreiche **Denk- und Puzzlespiele** sorgen soll. Da erwartet uns wohl in absehbarer Zeit ein neuer Kandidat für die Marktführerschaft im Unterhaltungsbereich.

MiG Alley

Die wilder 50er

Nicht eben eine Schönheit, dennoch war die MiG 15 dank ihrer Wendigkeit ein sehr erfolgreich eingesetztes Flugzeug des Korea-Kriegs.

Kurz nachdem Rowan die Flugsimulation **Flying Corps** fertiggestellt hat, plant das Softwarehaus unter den Fittichen von empire Interactive bereits **die nächste Dogfight-Simulation.** MiG Alley, das noch im zweiten Quartal `97 erscheinen soll, spielt im **Korea-Konflikt der frühen 50er Jahre.** Voraussichtlich kann der Spieler so berühmte Flugzeuge wie die F86 Sabre, den P51 Mustang sowie die MiGs 15 und 16 fliegen. Da MiG Alley die gleiche Engine verwendet wie Flying Corps, ist wieder mit **12-Spieler-Modus,** realistischen Texturen und vor allem einer **schnellen SVGA-Engine** zu rechnen.

Thunder Truck Rally

Auf Achse

Microsofts Monster Truck Madness bekommt direkte Konkurrenz. **Psygnosis,** bekannt durch vergleichsweise schnelle Spiele wie etwa Destruction Derby, versucht sich an dem typisch amerikanischen Motorsport **Monster Trucks.** Wie auch in Microsofts Pendant mißt man sich mit Computergegnern oder im Netzwerk bei den **Kurzstreckenrennen,** bei denen über einige Schrottfahrzeuge zu fahren ist, und auch bei **Langstreckenrennen,** die den Fahrer über unbefestigte Pisten rasen lassen. Darüber hinaus kann Psygnosis mit **unterschiedlichsten Wetterbedingungen** aufwarten, auch sollen halsbrecherische **Stunts** ein wichtiges Mittel zum Sieg werden.

Ob die robusten Monster Trucks unter verschiedenen Wetterbedingungen leiden, wird sich Mitte des Jahres zeigen.

Grand Prix Legends

Museumsreif

Voraussichtlich unter dem Namen **Grand Prix Legends** wird Papyrus noch in diesem Jahr eine **Formel 1-Simulation** herausbringen. Ganz ohne teure FIA-Lizenz, die ein Rennspiel mit aktuellen Daten ermöglicht hätte, nimmt sich die Simulation die **Zeit der Silberpfeile** zum Thema. Die schnellen Rennwagen der 60er Jahre, deren Fahrer noch gefeierte Helden waren, weisen völlig **ungewohnte Fahrphysik** auf, so daß der Spieler endlich einmal eine fast neue Spielidee präsentiert bekommt. Bleibt zu hoffen, daß Papyrus seinem Grand Prix Legends mehr Spielspaß implementiert als seiner etwas unglücklichen NASCAR-Simulation.

Metal Tek

Microsofts neue Spiele

Unter der Regie von Microsoft entwickelt das Softwarehaus **Monolith Productions** (Blood, Claw) das **Kampfroboterspiel Metal Tek.** Nach Angaben von Monolith handelt es sich dabei um das **teuerste Spiel,** das Microsoft jemals finanziert hat. Als Söldner im Auftrag einer Bergbaugesellschaft steuert man **50 Meter hohe Transformer** über die Oberfläche eines weit entfernten Planeten, um die Hintergründe eines Aufstandes herauszufinden. Metal Tek wird nur **geringen Wert auf Strategie-Anteile** legen, dem Spieler dafür aber **spektakuläre Kämpfe** bieten können. Microsoft startet damit seine zweite Welle von hochwertigen Windows 95-Spielen.

Die riesigen Kampfroboter in Metal Tek werden sich leichter bedienen lassen als die Artverwandten in Spielen mit höherem Simulationsgrad.

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder über die grassierende Kader-Stimmung

Wie viele Fußball-Manager braucht der Mensch? Im Normalfall genügt ein einziger, der ihn in seiner stammtischkompatiblen Meinung über die absolute Unfähigkeit der meisten Bundesliga-Trainer bestärkt. Dessen ungeachtet sprinten alljährlich Zigtausende in Kaufhäuser und Software-Läden, sobald dort kleine Pappschachteln mit Aufschriften wie „Manager" oder „Hattrick" gesichtet worden sein sollen. **Selbst ein BM 97** (der mittlerweile Alarmstufe Rot und Diablo in der Disziplin „Spielt die Redakteurin auch privat" abgelöst hat) **verbessert nur die Funktionen seines Vorgängers, bietet aber genaugenommen nicht umwerfend viel Neues.** Was zugegebenermaßen auch immer schwieriger wird. Trashige Videosequenzen vom Nachmittagstraining einer bierbäuchigen Altherren-Mannschaft oder sich dahinschleppende, mißmutig kommentierte 3D-Szenen sind mit Sicherheit der falsche Weg - diese Erkenntnis zieht sich auch durch die Stapel an Leserbriefen, die wir zu diesem Thema erhalten. **Das ran-verhätschelte Volk lechzt statt dessen nach Statistiken, Analysen, Diagrammen und Tabellen - je ausführlicher, desto besser.** Außerdem auf der Wunschliste: **mehr Styling, mehr Komfort, mehr Authentizität (Spieler-Portraits, Stadien)** - also eine Wirtschaftssimulation im NBA Live 97- oder NHL Hockey 97-Outfit. Und das ist keine weltfremde Utopie mehr, sondern bereits Realität: Electronic Arts hat in den letzten Monaten klammheimlich einen **Fußballmanager mit FIFA 97-Lizenz und Stadionausbau im SimCity-Look** entwickelt. Wenn alles glattgeht, soll das vorösterliche Überraschungs-Ei bereits in wenigen Wochen testreif sein.

Constructor

Schwarzhumorige SimCity-Variante

Ein **ausgesprochen innovatives Strategiespiel** des britischen Labels System 3 (wird in Deutschland von Acclaim vertreten) steht kurz vor der Fertigstellung: auf anfangs kahlen Grundstücken werden von Ihren Arbeitern nach und nach Gebäude in isometrischer SimCity 2000-Darstellung hochgezogen. In den entsprechenden „Trainingslagern" bilden Sie Saboteure aus, die Ihre Konkurrenten - auch im Netzwerk - mit fiesen Aktionen in den Wahnsinn treiben. Das gleichermaßen **komplexe wie einfach zu bedienende Programm** (erinnert entfernt an Theme Park) ist verpackt in hinreißend witziger gerenderter Grafik und kommt im Mai in einer komplett deutschen Version auf den Markt.

Wer solch eine idyllische Siedlung hochgezogen hat, muß seine Bauwerke mit Schlägertrupps gut vor einfallenden Horden aus den Nachbargemeinden schützen.

Flughafenmanager

Wir basteln uns einen Airport

Sie werden es nicht für möglich halten, aber beim Flughafenmanager von 21st Century übernimmt man tatsächlich **das Management eines Flughafens**. Das reicht vom Landebahn-Verlegen über den Kauf von Flugzeugen („Kann ich die Boeing gleich mitnehmen?") bis hin zur Einstellung der Piloten und Stewardessen. Sie sorgen für die reibungslose Gepäckabfertigung, vermeiden tunlichst lange Warteschlangen beim Einchecken, kümmern sich ums Catering an Bord und legen Flugpläne fest. Noch rechtzeitig vor der diesjährigen Urlaubs-Saison dürfen Sie abheben.

Hangars und Frachtlager werden nach Belieben auf dem Areal plaziert.

Dark Reign

Herrschafts-Zeiten

Keine Experimente beim Interface: Activisions Echtzeit-Einstand Dark Reign spielt sich wie Alarmstufe Rot.

Originellerweise bastelt mittlerweile auch Activision an einem **Echtzeit-Strategiespiel** (Merkmale: Endzeit-Szenario, zwei Parteien, SVGA-Grafik), dessen Release im 2. Quartal 1997 erwartet wird. Titel: Dark Reign: The Future of War. Durch die Berücksichtigung von Bäumen, Hügeln und Gebirgen verspricht man sich mehr strategische Vielfalt: ein Panzer wird also langsamer, wenn er sich einen Berg hinaufquält oder durch ein Schlammloch pflügt. Weitere Features: **30 Missionen, 34 verschiedene Einheiten**, Internet- und Netzwerk-Option für bis zu acht Spieler.

Anstoß 2

Aussichtsreicher BM 97-Konkurrent

Der Grafik-Stil erinnert an den legendären Vorgänger - für viele nach wie vor einer der besten Fußballmanager.

Ascarons Fußballmanager ist bereits weiter fortgeschritten, als die Konkurrenz zu fürchten gewagt hat. Beweis: die ersten Screenshots sind da! Satte **17 Ordner mit Anregungen** für den Anstoß-Nachfolger wurden von den Spieldesignern ausgewertet. Zu den Neuerungen gehört beispielsweise eine Iconleiste am unteren Bildschirmrand zum schnellen Zugriff auf alle Menüs. Vor dem Herbst ist allerdings nicht mit der Veröffentlichung zu rechnen. Bereits im März steht die **SVGA-Neuauflage** von Ralf Glaus Wirtschaftssimulation „Vermeer" an.

Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger erzählt von Intels neuestem Geniestreich

Alle Jahre wieder ertönen Intels Versprechungen von neuen, schnellen Prozessoren, die der heißgeliebten Kiste endlich zu brauchbaren Geschwindigkeiten verhelfen. Nur diesmal fallen Intels **Frohlockungen etwas leiser** aus als bisher - obwohl der Marktführer der Konkurrenz wieder einmal ein Schnippchen schlagen konnte. Nachdem sich herausstellte, daß nicht einmal das 32 Bit-Betriebssystem Windows 95 der **Totgeburt Pentium Pro** zum Erfolg verhelfen kann, hatte Intel für kurze Zeit nichts Brauchbares im Ärmel, um die **Mitbewerber AMD und Cyrix** auf Abstand zu halten. Doch just zu dem Zeitpunkt, als auch die Nebenbuhler **ebenbürtige Pentium-Konkurrenten** in nennenswerten Stückzahlen auf den Markt brachten, griff man bei Intel auf **alte, längst vergessene Ideen der Konkurrenz** zurück und erweiterte den Befehlsschatz seines Mainstream-Prozessors. Die MMX genannten Erweiterungen, die Multimedia-Anwendungen und Spiele beschleunigen sollen, sind fast identisch mit Prozessorerweiterungen der Mitbewerber, die von der Software-Industrie allerdings weitgehend ignoriert wurden. Da Intel im Prozessormarkt die Standards setzt, werden also AMD und Cyrix die MMX-Erweiterungen **nachbauen müssen** - was dem Marktführer Zeit gibt, seine **neueste Prozessorgeneration Klamath** (786er) zur Marktreife zu entwickeln. Im ersten Quartal 1998 - kurz nach Weihnachten - wird Intel seinen neuesten Chip vorstellen - und der wird auch mit den Schwächen des Pentium Pro ein **Erfolg werden**, schließlich zeigt sich die leistungshungrige PC-Gemeinde für jedes MegaHertz dankbar.

Pine Schumann

SoundBlaster-kompatibler Klangerzeuger zum Sparpreis

Für nur DM 49,00 stellt PINE die Plug&Play-fähige 16 Bit-Soundkarte „Schumann" vor. Die zu allen gängigen **FM-Standards kompatible** ISA-Karte ist mit einem **OPTI 931-Chip** bestückt, der einen durchaus **hörenswerten Klang** erzeugt. Via Wavetable-Steckplatz läßt sich die Karte Midi-fähig machen, da man einen integrierten Synthesizer vergebens sucht. Zum Preis von DM 69,00 ist die Karte mit einem **3D-Effekt-Prozessor** erhältlich. Infos bei:
PINE GmbH, Feldheider Str. 37, 40699 Erkrath

Dank ISA-Plug&Play kommt die 22-stimmige PINE Schumann mit nur zwei Jumpern aus, die die integrierte Verstärkerstufe schalten.

Abenteuer Universum

Das Perry Rhodan Archiv

Ganz ohne Eselsohren und Tassenränder findet das Cover der Erstausgabe den Weg auf den heimischen Monitor.

Eine unverzichtbare Informationsquelle für alle eingefleischten Fans der Science-Fiction-Serie **Perry Rhodan** ist die CD-ROM **„Abenteuer Universum"** von Mainscreen. Auf 370 MB sammeln sich neben fundierten Informationen zu **allen Buch- und Zeitschriftenausgaben** zahlreiche Sharewareprogramme, die sich den Themen Astronomie und Gravitation widmen. Die Bedienung erfolgt größtenteils über **HTML-Dokumente**, ein guter Web-Browser ist dem integrierten Programm also vorzuziehen. Weitere Infos gibt es bei:
Pabel Moewig KG, Postfach 2352, 76437 Rastatt

CTX PanoView 700

Flachglas

Die Versprechungen der Fernseher- und Monitorhersteller scheinen langsam aber sicher doch wahr zu werden. Mit dem PanoView 700 bringt der taiwanesische Hardware-Hersteller CTX erstmals einen **flachen LCD-Monitor** in **brauchbarer Größe** auf den Markt, der auch eine Auflösung von 1.024 x 768 sauber darstellen kann. Der gerade einmal **drei Zentimeter tiefe** Monitor soll auch in das Budget von Heimanwendern passen, die für gute Sicht und gutes Design gerne **ein paar Mark locker machen**. Leider unterstützt der PanoView 700 noch nicht den USB-Port, ansonsten ist er mit eigenem OnScreenDisplay und Stereolautsprechern gut ausgestattet. Infos bei:
CTX GmbH, Forum 1, Forumstr. 10, 41468 Neuss

Gerade einmal 30 Millimeter dick ist der LCD-Monitor von CTX. Absolute Flimmerfreiheit und TrueColor-Darstellung zeichnen das Luxusgerät aus.

Shopping digital

Der beinahe schon legendäre **CD-ROM-Katalog des Otto-Versands** ist ab sofort in der Frühjahr/Sommer '97-Ausgabe erhältlich. 8.000 Produkte auf 800 Seiten werden zum Teil multimedial vorgestellt. +++ Der Reiseveranstalter **TUI** hat seinen **Sommer '97-Katalog** nun auch in CD-Form gepreßt. Die gelungene Benutzerführung leidet unter dem lahmen Macromedia/QuickTime-Gespann, bietet dem User aber einen wesentlich höheren Nutzen als der Papierkatalog. +++ Auch TUIs **Ferienclub Robinson** ist mittlerweile auf CD-ROM vertreten. Der optisch gelungene Katalog erinnert leider schnell an Fernsehwerbung, allzu schöne Bilder werden dem User vermittelt.

Das große BOMICO Gewinnspiel

Beim großen Bomico-Gewinnspiel können Sie in dieser Ausgabe tolle Preise gewinnen. Jeden Monat verlost Bomico zehn Spiele und in dieser Ausgabe zusätzlich einen High-End-Spiele-PC! Zum Ablauf: wenn Ihre Antwort in diesem Monat richtig sein sollte, so nehmen Sie nicht nur an der Verlosung des Monatspreises teil, sondern beteiligen sich gleichzeitig an der Verlosung des Hauptpreises. Wenn Sie sich also in den nächsten beiden Monaten weiter beteiligen (und Ihre Lösung jeweils richtig ist), so können Sie Ihre Gewinnchancen verdreifachen!

Die Monatspreise...

3x Nascar Racing 2

3x Holiday Island

3x Phantasmagoria 2

Der Hauptpreis...

1 High-End-Spiele-PC

Pentium 166 mit 16 MB RAM, CD-ROM, Soundkarte, Lautsprecher und allem, was dazugehört.

Einsendeschluß: 2.3.1997

Die Fragen...

...drehen sich diesmal rund um das Thema **NASCAR RACING 2**:

1. Die Abkürzung NASCAR steht für...

R) National Association for Stock Car Racing
S) National Association for Supercars and Racing
T) National Association for Sportscars and Racing

2. Für welche andere Motorsportart produziert Papyrus Simulationen?

M) Formel 1
N) IndyCar
O) Touring Car

3. Welcher Kinofilm dreht sich um NASCAR-Rennen?

A) Tage des Donners
B) Balduin der Pistenschreck
C) Schnelle Autos und Pistolen

4. In welche Richtung wird bei NASCAR hauptsächlich gefahren?

G) links
H) rechts
I) gemischt

Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müssen Sie nur das untenstehende Lösungswort ergänzen. Wenn Sie die vier Fragen richtig beantwortet haben, sollte das nicht mehr allzu schwierig sein. Es dreht sich übrigens um ein für den Motorsport zwingend notwendiges Utensil.

[1] [ ] [ ] [2] [ ] [3] [4] [ ] [ ]

Schicken Sie die Lösung bitte auf einer Postkarte an:
Computec Verlag GmbH & Co.KG ● Redaktion PC Games
Kennwort: Bomico ● Isarstraße 32-34 ● 90451 Nürnberg

Command & Conquer

Soundtrack zum Spiel

Das Musiklabel edel (u. a. Blümchen, Scooter) bringt am 30. Januar einen Soundtrack zu „Command & Conquer" auf den Markt. Der Silberling mit dem Titel „Command & Conquer - Original Soundtrack" enthält neben der Musik aus dem Spiel eine Zusammenstellung aus der internationalen Industrial- und Progressive-Szene: unter anderem werden Stücke von Prodigy, Ugly Mastard und Girls under Glass auf der Doppel-CD zu hören sein.

Interplay

Neue Tonstudios

Interplay wird in diesem Jahr das Unternehmen um 15 Tonstudios erweitern. Zur Vorbereitung auf diese Expansion wurde bereits ein vollautomatisches Post-Production-System angeschafft, das 24 dynamische Kanäle unterstützt. Die eigene Musikentwicklung soll damit stark vorangetrieben werden. Erst vor kurzem produzierte Interplays Audio-Abteilung elf neue Tracks im „Record Plant" in Hollywood, um der Windows 95-Version von Virtual Pool den letzten Schliff zu geben.

Live on Tour

Al Lowe in Deutschland

Zur Veröffentlichung von Larry 7 besuchte Al Lowe Deutschland für eine mehrtägige Promotion-Tour. Bei know house in Bochum, Softsale in Hannover und Media Point in Bremen und Berlin beantwortete der Erfinder des schlüpfrigen Möchtegern-Casanovas Fragen der angereisten Fans. Al Lowe war begeistert von dem Kundenandrang bei seinen Autogrammstunden: „Ich habe gar nicht gewußt, wie unterschiedlich alt die Larry-Fangemeinde in Deutschland ist. Von Jugendlichen bis zu Leuten in meinem Alter war alles dabei."

PC Games im Abo

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Juwel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: Die Juwel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Als Dankeschön: CD-Ständer mit 12 Juwel-Cases

PC GAMES - das meistgekaufte PC-Spielemagazin - im Abo:

- Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials.
- Wir testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abbschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

❒ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**
(DM 108,-/Jahr (= DM 9,-/Ausgabe); Ausland 132,-/Jahr)

❒ **JA, ich will das PCG PLUS-Abo mit CD-ROM.** (DM 204,-/Jahr (= DM 17.-/Ausgabe)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das PCG-Abo mit CD-ROM oder das PCG PLUS-Abo mit CD-ROM frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Als Dankeschön erhalte ich den CD-Ständer + 12 Juwel Cases **(Artikelnummer 1086)**. Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Datum *1. Unterschrift*

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absen-dung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Ab-sendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum *2. Unterschrift*

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Rechnung

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

3330

Virtual On

Modeerschein

MMX, Intels Multimedia-Erweiterung für den Pentium-Chip, konnte von Beginn an auf die Unterstützung der stets leistungshungrigen Spiele-Industrie bauen. Doch im Gegensatz zu den vergangenen Jahren heißen die Propagandisten nicht mehr Origin oder MicroProse, der erste Nutzer der neuen Technologien ist Sega.

Bereits mit Virtua Fighter sorgte Sega für Aufsehen, als die ersten PC-Versionen ausschließlich auf den noch bis vor kurzer Zeit elitären 3D-Beschleunigerkarten liefen. Mit steigender Taktzahl der Pentium-Prozessoren wagte man schließlich den Schritt, den Konsolenhit für handelsübliche PCs herauszubringen - seitdem haben Konsolenbesitzer fast schon ihre Legitimation verloren, auf PCs und ihre Spiele herabzublicken. Segas grandiose Engine ist in der Lage, alle Vorteile der diversen Windows 95-Erweiterungen wie etwa DirectX zu nutzen und schnelle Spiele darzustellen, die ihren Spielhallen- und Konsolenpendants in nichts nachstehen.

Ein wichtiger Tip zum Überleben in den zehn Arenen: den schnellen und gezielt geworfenen Bomben sollte man unbedingt ausweichen.

Nicht um die gefürchteten Zwiebelringe, sondern um rechenintensive Ringlaser handelt es sich bei diesen Waffen.

Die optischen Effekte eines Volltreffers machen so manchen Rückschlag leichter zu ertragen. Unbegrenzte Continues helfen ebenfalls.

Beat & Shoot

Segas neuester Streich ist die Umsetzung des Spielhallenspiels Virtual On, das bislang nur auf Segas eigener Spielkonsole Saturn eine Umsetzung fand. Bei Virtual On handelt es sich um eine etwas seltsam erscheinende Mischung aus einem Beat 'em Up und einem BattleMech-Spiel. Auf einer weitläufigen Arena, die mit Sackgassen und taktisch wertvollen Erhebungen verziert ist, stehen sich zwei ausgewachsene Kampfroboter

ung

In Virtual On ist jedes Objekt mit detailreichen Texturen überzogen. Eine Veröffentlichung für herkömmliche Prozessoren steht daher noch in den Sternen.

Werden die Waffensysteme korrekt eingesetzt, sind sie so wirkungsvoll, daß mit nur drei Treffern auch der stärkste Gegner besiegt sein kann.

gegenüber. Im Gegensatz zu klassischen Beat 'em Ups beschränken sich die zwei Opponenten jedoch nicht darauf, sich mit einem artistischen Schlagabtausch zu bekämpfen, sondern nutzen ihre vielfältigen Waffensysteme zur Zerstörung des Gegners. Daher ist der Nahkampf weitaus weniger ausgefeilt als beispielsweise bei Segas Virtua Fighter, Special Moves sucht man also vergebens. Zum Ausgleich muß man sich mit drei verschiedenen Waffensystemen herumschlagen, die zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden wollen. Da gibt es Granatgeschosse, Ringlaser und zielsuchende Raketen, aber auch Laserschwerter und Minen erfreuen des Spielers Herz. Um den Geschoßsalven des Gegners kein zu einfaches Ziel zu bieten, muß man ständig seine Position in der Arena ändern, was allerdings meist den Gegner aus dem Blickfeld bewegt. Um diesen möglichst lange im Fadenkreuz zu halten, läßt sich der Kampfroboter in alle Richtungen drehen und gleiten, im Notfall sorgt ein etliche Meter hoher Sprung für schnellen Überblick. Diesen verliert man recht schnell, da sich außer den zwei Spielfiguren auch die Geschosse und das On-Screen-Display befinden. Acht unterschiedliche Kampfroboter stehen zur Auswahl des Spielers, jeder mit seinen eigenen Stärken und Schwächen. Glücklicherweise ist wenigstens die Steuerung der Blechriesen identisch, so daß man keine größeren Umsteigschwierigkeiten erwarten muß. Die Bewaffnung unterscheidet sich jedoch erheblich, so daß einige Roboter gegen bestimmte Gegner hoffnungslos unterlegen sind.

Hardwarefrage

In der Spielhalle wird Virtual On mit zwei Joysticks gespielt, die den Robotern die notwendige Beweglichkeit ermöglichen. Die Saturn-Version kommt mit dem Standard-Gamepad aus, allerdings bietet dieses neben dem Steuerkreuz auch acht gut angeordnete Tasten. Mit der normalen Hardware kommt der PC-User also nicht weit, wie die optimale Ausstattung aussehen wird, steht allerdings noch nicht fest. Auch bei der restlichen Hardware zeigt sich Virtual On wählerisch, muß doch mindestens ein Pentium MMX-166 das System zieren und auch eine 3D-Beschleunigerkarte kann nicht schaden. Wer seinen Rechner unter dem Weihnachtsbaum fand, wird mit der aktuellen Version von Virtual On also nichts anfangen können, möglicherweise wird Sega aber eine Version für ältere Rechner nachliefern.

Harald Wagner ■

virtualon

This CPU is not MMX(TM)

OK

Treffen Sie auf diese modische Fehlermeldung, hat Ihr Hardwarehändler gelogen. Erst seit Januar ist der MMX käuflich zu erwerben.

CREDITS

Genre	3D-Action
Hersteller	Sega
Budget	n. b.
Status	75% fertig
Release	Juni 1997

PERSONALIEN
noch keine Einzelheiten bekannt

FEATURES
Unterstützung von MMX-Prozessoren, Netzwerkoption

Durch die vielen bewegten Objekte und die grelle Farbgebung entsteht auf dem Bildschirm sehr schnell ein undurchblickbares Chaos.

Einen Platz über der eigentlichen Arena sollte man nicht aufgeben. Nur selten hat man so viel Überblick über die Geschehnisse auf dem Spielfeld.

The Dark Project

Afraid of the D

Die im letzten Jahr erfolgte Massenabwanderung prominenter Designer zeigt endlich erste Resultate. Es ist nicht weiter verwunderlich, daß der als Schwerstarbeiter bekannte frühere Origin-Produzent Warren Spector (Ultima, Ultima Underworld, Crusader) auch in diesem Rennen die Nase vorn hat.

Die Grafik-Engine erlaubt den Designern bei Looking Glass, extrem hohe Räume und Hallen mit speziellen Lichteffekten zu erschaffen.

In den engen Gängen wird eine beklemmende Atmosphäre erzeugt. Wenn hier ein Monster um die Ecke biegt, gibt es keinen direkten Ausweg.

Vor allem die hohe Farbtiefe kann auf Anhieb begeistern, sind dadurch doch sehr realistische Licht- und Schatteneffekte möglich.

Mit The Dark Project versucht Looking Glass, neue Wege im Rollenspielbereich zu gehen. „Unser Ziel besteht darin, dem Spieler echte Alternativen zu geben", meint Projektleiter Gregg LoPiccolo, „Das Hauptaugenmerk liegt in der Lösung der Aufgabe und nicht darin, alles umzuhacken, was sich bewegt".
Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Diebs, der auch kräftig reinhauen kann, wenn es die Situation erfordert. Allerdings ist es möglich, Taktiken und Strategien anzuwenden und dadurch direkte Attacken zu vermeiden oder einzuschränken. Wenn man beispielsweise in ein von Wächtern bewachtes Schloß eindringen will, stehen mehrere Optionen zur Verfügung. Die offensichtliche Methode besteht natürlich darin, alle Wächter umzunieten. Alternativ könnte man sie von ihrem Standort weglocken oder versuchen, sich an ihnen vorbeizuschleichen.

Act-React

Die Spielumgebung wurde unter Zuhilfenahme einer Looking Glass-eigenen Technologie mit dem Namen „Act-React" entwickelt. Dieses System ermöglicht die Implementierung „intelligenter Objekte". Die Definition ist prinzipiell recht einfach: Objekte in der Welt von Dark reagieren auf Aktionen. Hölzerne Objekte „wissen", daß sie brennen können, wenn sie angezündet werden; Wasser löscht Flammen oder schwere Objekte zermalmen leichtere Objekte.

„Die Computertechnologie hat einen Stand erreicht, der Statistikbildschirme in Rollenspielen überflüssig macht. Charakterentwicklung sollte im Spielverlauf reflektiert sein und nicht auf einem statischen Screen", meint Gregg LoPiccolo, Projektleiter

Diese vom Spieler initiierten Aktionen haben einen direkten Einfluß auf das Spielgeschehen. Eine derartige Ansammlung programmtechnischer Neuheiten hat natürlich ihren Preis.

Design-Philosophie

Die Welt von Dark ist räumlich begrenzt, bietet aber im Gegenzug wesentlich mehr Möglichkeiten zur Interaktion.

ark

Interview

Gregg LoPiccolo ist ein ehemaliges Mitglied der Alternative-Rockband The Tribe, der u. a. die Musik für System Shock komponierte, von Looking Glass als Musiker angeheuert wurde und zwischenzeitlich zum Designer avancierte.

Vom Rockmusiker zum Spieldesigner? Wie funktioniert das?
Looking Glass hat mich damals angeheuert, um die Soundeffekte und die Musik für ein paar Spiele zu entwickeln. Als die Band sich auflöste, mußte ich mich nach einem neuen festen Job umsehen, und Looking Glass hat mich eingestellt. Das fing mit Musik an und ging dann ins Design über. Dark ist mein erstes Spiel als Projektleiter.

Und mit Warren Spector an Deiner Seite geht alles gleich viel einfacher, oder?
Warrens Erfahrung und Enthusiasmus sind unbezahlbar. Wir arbeiten sehr eng zusammen, und der Mann weiß mehr über Computerspiele als jeder andere. Außerdem stimme ich mit seiner Designphilosophie hundertprozentig überein. Warren glaubt, daß es im Spiel wie im Leben für jede Aufgabe verschiedene Lösungen gibt. Ein Spiel darf nicht restriktiv sein und die Phantasie einschränken, weil es nur einen Weg gibt, ein Rätsel zu lösen.

Worauf kommt es Dir bei einem Spiel an?
Mir kommt es manchmal so vor, als ob fast alle Spiele für Zehnjährige geschrieben wurden. Mordstechnologie und nur sehr wenig Story. Mir kommt es auf eine komplexe, spannende Handlung an und auf ein glaubhaftes Spieluniversum, in das man richtig eintauchen kann. Dazu gehört auch, daß die Objekte in diesem Universum glaubhaft agieren. Wenn ich eine Fackel in der Hand halte und einen Holzschemel in Brand stecken will, sollte das möglich sein.

Gregg LoPiccalo, Designer bei Looking Glass und Producer von The Dark Project

Anhand dieser Skizzen werden die Monster für Dark gezeichnet.

Glatte, rechtwinklige Wände gibt es bei The Dark Project nur selten.

Noch ein gutes Beispiel für die vorbildliche Verwendung von Licht und Schatten: Rollenspiele können also auch grafisch attraktiv sein...

Looking Glass hat eine eigene Philosophie, wenn es um Rollenspiele geht. „Fast alle Rollenspiele orientieren sich immer noch an Pen and Paper oder Brettspielen", so LoPiccolo, „obwohl dafür eigentlich kein Grund mehr besteht. Die Spielumgebung wird vom Computer verwaltet, und Statistiken ergeben sich selbständig aus den Erfahrungen, die man während des Spiels macht. Das heißt, daß alle Attribute und Stärken automatisch zum Ausdruck kommen. Wie stark, schnell oder intelligent man ist, erfährt man doch auch so, also muß kein Zähler im Hintergrund mitlaufen."

Multiplayer

Zur Zeit ist zwar ein Multiplayer-Modus geplant, allerdings wird dieser lediglich die üblichen Deathmatch-Szenarien umfassen. Über eine spezielle Multiplayer-Version von Dark wird zur Zeit nachgedacht. Die Designer wollen aus verständlichen Gründen nicht allzu viele Einzelheiten über Dark preisgeben. Bis zu seinem Erscheinen im vierten Quartal dieses Jahres wird es mit Sicherheit noch einige Änderungen geben. Es scheint jedoch bereits jetzt offensichtlich, daß Dark frischen Wind in das vernachlässigte RPG-Genre bringen wird.

Markus Krichel ■

CREDITS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Looking Glass
Budget	n. b.
Status	45% fertig
Release	November 1997

PERSONALIEN
G. LoPiccolo, W. Spector, D. Church, 10 Entwickler

FEATURES
Inoffizieller Nachfolger zu Ultima Underworld, Multiplayer geplant

Millennium Four: The Right

Uraufführung

Heutzutage schießen Spieleschmieden nicht mehr wie Pilze aus dem Boden, echte Debütanten gibt es nur noch selten. Das gilt auch für 5D Games, denn alle Programmierer und Designer dieses noch jungen Unternehmens arbeiteten zuvor für den Simulationsspezialisten Papyrus.

In einer Zeit, in der Softwarehäuser für Milliardenbeträge von Großkonzernen aufgekauft werden, ist ein Unternehmen wie 5D Games eine willkommene Abwechslung. Die fünf ehemaligen Mitarbeiter von Papyrus hatten schlichtweg die Nase voll vom permanenten Druck von oben und gründeten ihr eigenes Unternehmen. „In erster Linie sind wir Computerspieler", meint Präsident Todd Farrington, „und unser Ziel besteht darin, Spiele für andere Computerspieler zu entwickeln". Das soeben von G-Zero auf Millennium Four: The Right umgetaufte Spiel ist eine klassische Space-Simulation aus der Ich-Perspektive, die sich an Vorläufern wie Privateer oder Battlecruiser orientiert und diese Konzepte konsequent weiterführt. Die eigens entwickelte Graphik-Engine unterstützt Microsofts Direct 3D und ermöglicht auf der geringsten Stufe Grafikauflösungen von 640x 480 mit 8 Bit-Farben bis hin zu 1.280x1.024 mit 24 Bit-Farben, kombiniert mit realistischem 3D-Sound. Darüber hinaus bietet man Multiplayer-Modus via Modem, LAN und Internet für bis zu 32 Spieler in drei verschiedenen Umgebungen. Neben den allseits beliebten „Kill-alles-was-sich-bewegt"-Szenarien steht auch eine komplette Simulation zur Verfügung, die dieselben Handlungsstränge wie das Stand-Alone-Spiel ermöglicht.

In den Zwischensequenzen werden dem Spieler exzellente Grafiken präsentiert: ein Sprung auf Lichtgeschwindigkeit.

„Wenn wir alle bei Sierra geblieben wären, hätten wir bis an unser Lebensende Rennspiele programmiert. Mit 5D Games können wir unsere eigenen Spielerträume verwirklichen", sagt Todd Farrington, Produzent.

Das Recht des Stärkeren

Millennium Four spielt im 36. Jahrhundert, also im vierten Millennium. Die Bewohner der durch ökologischen Mißbrauch fast zerstörten Erde haben Dutzende neuer Sonnensysteme kolonisiert, die sich über mehrere 100 Lichtjahre erstrecken. Diese Expansion findet nun jedoch ein unerwartetes Ende. Die Aahnja, eine Gruppe von Erdlingen, die 15.000 Jahre früher von einer mysteriösen außerirdischen Rasse namens Aahnk entführt wurden, stellen sich den Kolonisten entgegen. Die Aahnja wurden von den Aahnk zu Söldnern trainiert. Im Gegenzug versprach man Ihnen die Kontrolle über die

Interview

In einem kurzen Gespräch mit Todd Forrington konnten wir erfahren, was 5D Games in Zukunft erreichen möchten und worum sie sich von Papyrus getrennt hoben.

Warum hobt Ihr Sierra/Papyrus verlassen und Euer eigenes Unternehmen gegründet?
Nachdem Papyrus von Sierra übernommen wurde, wurden wir mehr oder weniger als „Sierra Race Car Division" abgestempelt. Es war aber nie unser Plan, nur Autorennspiele zu entwickeln, deshalb legten wir Sierra Pläne für eine Space-Simulation vor, die dann prompt von einer anderen Abteilung übernommen wurden. Danach war uns klar, daß wir unser Spiel nur unter eigener Regie entwickeln konnten, und so entstand 5D Games.

Wäre es nicht einfacher und rentabler gewesen, zunächst mal eine weitere Rennsimulation zu entwickeln und dann Millennium Four in Angriff zu nehmen? Mit Eurer Reputation im Rennspielbereich hättet Ihr doch sicher Kohle ohne Ende machen können.
Nach vier Rennspielen und Add-Ons hatten wir einfach keine Lust mehr. Klar hätten wir mehr Geld verdient, und es wäre auch einfacher gewesen, einen Vertrieb zu finden, aber es wäre unmöglich gewesen, die Leute in dieser Richtung zu motivieren. Deshalb investieren wir all unsere Energie in Millennium Four. Die Rennsimulationen überlassen wir jetzt Papyrus. Übrigens haben wir gerade einen Vertrieb gefunden - einen der „Großen" sogar, der aber noch ungenannt bleiben will.

Kann ein Newcomer mit vergleichsweise geringen Ressourcen im heutigen Markt überhaupt noch überleben?
Im Endeffekt kommt es nur auf das Produkt an. Ein 10 Millionen Dollar-Budget macht noch lange kein gutes Spiel. Alleine in diesem Jahr sollen 1.200 neue PC-Titel erscheinen, davon sind vielleicht 100 wirklich gute Spiele. Ich bin davon überzeugt, daß wir es schaffen werden, eines dieser 100 Spiele zu entwickeln. Wir sind hier alle Computerspieler und glauben, ein Spiel entwickeln zu können, das den echten Gamer anspricht.

Wie stellt Ihr Euch Eure Zukunft vor?
Im Moment konzentrieren wir uns auf Millennium Four, alles andere ist nebensächlich. Wir werden es aller Voraussicht nach im Oktober veröffentlichen, danach planen wir neue Produkte. Ein Rennspiel soll's allerdings nicht werden.

Menschheit. Jetzt wollen die Aahnja von diesem Recht Gebrauch machen.

Rebel without a clue

Der Spieler beginnt als neutraler Händler, dessen Aktivitäten durch die eskalierenden Feindseligkeiten zwischen der Centauri Cooperative und den Aahnja (unterstützt von den Rebellen der Brook Taylor Free Space Faction) abrupt unterbrochen werden. Es steht ihm nun frei, entweder eine der drei Gruppen aktiv zu unterstützen oder neutral zu bleiben und seine Handelsaktivitäten fortzusetzen. Im letzteren Fall werden die Kampfhandlungen und deren Auswirkungen auf den Handel von der künstlichen Intelligenz als Hintergrundgeschichte simuliert. Preise werden in einem dynamischen Handelsmodell durch die aktuelle politische und ökonomische Situation beeinflußt.

Markus Krichel ■

Leph ist einer der Hauptcharaktere in Millennium Four: The Right (oben). Auch der Anflug auf eine Raumbasis wurde optisch sehr ansprechend gestaltet (unten).

CREDITS

Genre	3D-Action
Hersteller	5D Games
Budget	n.b.
Status	55% fertig
Release	Oktober '97

PERSONALIEN
5 ehemalige Papyrus-Designer, Produzent: Todd Farrington

FEATURES
erstes Projekt von 5D Games, Multiplayer-Modus für bis zu 32 Spieler

Conquest Earth

Space Invader

Frischer Wind im Echtzeit-Strategie-Genre! Ähh...nein. Horte Konkurrenz für Alarmstufe Rot! Nein - lieber doch nicht. Der König ist tot, es lebe der König? Puh - manchmal ist es doch nicht so leicht, Redakteur zu sein. Angesichts der wahren Flut von Echtzeit-Strategiespielen gehen selbst einem findigen Kopf irgendwann die Phrasen aus. Daß dies ausgerechnet jetzt passiert, ist allerdings besonders ärgerlich. Mit Conquest Earth, dem bisher größten Projekt der englischen Spieleschmiede Doto Design, könnte nämlich der sprichwörtlich frische Windhauch ins Genre kommen. Wenn die Designer oll das halten, was sie versprechen, wird sich diese Brise vielleicht zu einen regelrechten Sturm entwickeln.

Nur durch die Verwendung von 65.000 Farben konnte Data Design solche eindrucksvollen Explosionen realisieren. Beachten Sie auch die vielen Details bei den Soldaten: sogar die Farben der Hosen sind deutlich erkennbar.

Über 200 Spieler hat man befragt, bevor auch nur eine Taste angerührt wurde. Der Bogen, den die englischen Strategiespiel-Liebhaber ausfüllen mußten, enthielt Fragen wie „Was stört Sie am meisten an Spielen wie C&C oder Z?" und „Welche Verbesserungen würden Sie sich wünschen?". Die Auswertung ergab, daß das Ei des Kolumbus bisher noch von keinem Hersteller gelegt wurde. Die geäußerten Kritikpunkte bezogen sich im allgemeinen auf kleine, aber wichtige Details: Man müßte einzelnen Einheiten konkretere Befehle erteilen können. Programmierbare Waypoints wären schön. Die Identifikation des Spielers mit den einzelnen Einheiten könnte erhöht werden - und so weiter und so fort. Keine leichte Aufgabenstellung - und dennoch versuchte Data Design, allen Forderungen nachzukommen. Vom vorläufigen Ergebnis ihrer Bemühungen konnten wir uns anläßlich eines Besuchs in Birmingham ein genaues Bild machen.

Der große (Star-)Treck

Die Story hält sich zunächst einmal im Rahmen des üblichen: Im Dezember 1955 taucht die Raumsonde Galileo nach mehrmonatiger Reise in die Atmosphäre des Gasplaneten Jupiter ein. Wie geplant, sendet der künstliche Himmelskörper umfangreiches Datenmaterial über die Beschaffenheit des Nachbarplaneten zur Erde, bevor er beim Eintauchen in die zähflüssigen, inneren Gasschichten verglüht. Ein voller Erfolg also für die irdischen Wissenschaftler! Was die Sensoren der Raumsonde leider nicht erfassen können, sind die eigenartigen Vorgänge auf der Jupiteroberfläche: Eine nicht-organische Lebensform ringt um ihr Überleben. Da die nutzbaren Ressourcen des Jupiters fast verbraucht sind, ist die fremde Zivilisation dringend auf der Suche nach einer neuen Heimat. Durch das plötzliche Auftauchen von Galileo werden die nahezu durchsichtigen Gaswesen auf

rs

den Planeten Erde aufmerksam. Wenn die Stickstoff/Sauerstoff-Atmosphäre in das schwefelige Atemgemisch ihres eigenen Planeten umgewandelt würde, so kalkulieren die Jupiter-Wissenschaftler, könnte der blaue Planet einen vorzüglichen Lebensraum abgeben. Als einige Jahre später die Umzugsvorbereitungen abgeschlossen sind, macht sich eine gigantische Flotte von Raumschiffen auf den Weg zur Erde. Der Störfaktor „Bionics" wurde natürlich ebenfalls berücksichtigt: da das Alien-Atemgas für die Erdenbewohner unverträglich ist, würde sich das Problem in kürzester Zeit quasi von selbst erledigen. Wie uns „Independence Day" vor kurzem lehrte, wurde hier aber wieder einmal die Rechnung ohne Wirt gemacht. Die Menschheit läßt sich von der Invasion nicht sonderlich beeindrucken und schlägt ihrerseits mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zurück. Ein Kampf zwischen zwei ungleichen, aber in etwa gleich starken Zivilisationen beginnt...

Unter ungleichen Voraussetzungen

Als Kriegsschauplatz dient nicht etwa ein Kontinent, sondern der ganze Planet. Die Aliens landen in 30 verschiedenen Städten - wobei jede Metropole eine eigenständige Mission repräsentiert. Je nachdem, für welche Seite sich der Spieler im Single-Player-Modus entscheidet, gilt es, die menschliche Gegenwehr auszuschalten und die Atmosphäre umzuwandeln oder eben dieses zu verhindern. Wenn die Designer es sich

Jede Seite hat ein eigens designtes Menübild: hier das der Aliens.

leicht gemacht hätten, würde den 16 verschiedenen menschlichen Infanterie- und Fahrzeug-Typen eine vergleichbare Anzahl von Alien-Truppen gegenüberstehen. Da man beiden Seiten aber völlig unterschiedliche Gesichtszüge verleihen wollte, führte man auf Alien-Seite lediglich eine Basis-Einheit ein. Dank ihrer angeborenen Fähigkeit, das Aussehen jeder anderen Lebensform anzunehmen, kann sich dieses Wesen unter gewissen Voraussetzungen auch in alle dem Gegner zur Verfügung stehenden Waffengattungen transformieren. Die Unterschiede zwischen den Kontrahenten gehen sogar noch weiter: Während die Aliens auf den Abbau eines Rohstoffes angewiesen sind (Silikon), errechnen sich die Finanzmittel der Verteidiger aus einer etwas undurchsichtigen Mischung verschiedener Faktoren: Die Steuereinnahmen und die Truppenstärke, welche sich unter anderem aus den bisher errungenen Siegen herleitet, ergeben eine Gesamtzahl von Produktionseinheiten, die dem Spieler zu Beginn einer Mission zur Verfügung steht. Natürlich kommen auch die Basis-Baumeister unter Ihnen auf ihre Kosten. Über zehn verschiedene Gebäude auf der Menschenseite und sechs Konstruktionen auf Alien-Seite - inklusive Verteidigungsanlagen, Geschütztürme und Mauern - wollen erforscht und hochgezogen werden. Neben einfachen Gebäuden, die dem Ressourcen-Abbau und der Basisverteidigung dienen, werden kostspieligere Einrichtungen auftauchen, denen die Forschung und die Produktion von „Geheimwaffen" zukommt. Auf Menschenseite wird es neben den herkömmlichen Boden-, Wasser- und Lufteinheiten zum Beispiel eine Satellitenwaffe geben, deren tödlicher Laserstrahl von Hand über die feindlichen Stellungen dirigiert werden kann.

Noch mehr Action durch manuelle Steuerung

Apropos „von Hand": zum Thema Steuerung ergaben sich bei der eingangs erwähnten Meinungsumfrage besonders viele Verbesserungsvorschläge. Die wohl witzigste, daraus resultierende Neuerung ist, daß der Spieler in besonders brenzligen Situationen die direkte Kontrolle jedes beliebigen Fahrzeugs übernehmen kann. Wie in einem Action-Spiel der Machart „MicroMachines" steuert man beispielsweise einen Jeep durch die gegnerischen Verteidigungsstellungen, weicht deren trägem Sperrfeuer aus und kommt schließlich unbeschadet (?) am Zielgebäude in der Feindbasis an. Wer sich in C&C oder Z schon häufig darüber geärgert hat, daß sich gut geordnete Verbände bei einem Großangriff einfach aufteilen und völlig zersplittert am Ziel ankommen, wird diese Option wirklich begrüßen. Befiehlt man einer Gruppe von Fahrzeugen nämlich, einem bestimmten anderen zu folgen, so lassen sich jetzt auch große Verbände zielsicher durch enge Felsspalten manövrieren. Allerdings sollte man auch dabei Vorsicht walten lassen: während man sich voll auf die zeitraubende Cursortasten-Steuerung konzentriert, könnte der Gegner an einer anderen Stelle zurückschlagen. Damit genau das nicht allzu häufig passiert, wurden zwei zusätzliche Mini-Bildschirme am rechten Bildschirmrand plaziert. Will man beide Augen auf das Kampfgeschehen haben, so sollte man einen Soldaten in der ei-

Für die Zwischensequenzen in zehnminütiger Gesamtlänge wurden zahlreiche Latex-Masken angefertigt. Producer Steward Green (oben) erklärt an einem lebensgroßen Modell die Handhabung durch einen Schauspieler. Unten im Bild sieht man Special Effects-Designer Scott Share. In seinem Gruselkabinett entstand die glitschig-grüne Anatomie der Aliens. Seine Sympathie für H.R. Giger und seine bizarren Außerirdischen ist nicht zu übersehen.

Nicht über die Größe der Einheiten wundern! Um in hitzigen Gefechten die Übersicht zu behalten, kann das Bild in vier Stufen herangezoomt werden.

genen Basis „taggen" (markieren) und im Zweit- oder Dritt-Bildschirm anzeigen lassen. Da die Vorgänge in den beiden Mini-Screens ebenfalls in Echtzeit dargestellt werden, ist man somit nicht mehr allein auf den Radarschirm angewiesen: ein kurzer Blick nach rechts genügt, um sofort zu wissen, was zu Hause los ist. Getaggte Fahrzeuge müssen übrigens nicht zwangsläufig nutzlos herumstehen. Durch die lange geforderte Möglichkeit, allen Einheiten mehrere „Waypoints" zuzuweisen, können Wachsoldaten auch komplizierte Marschrouten ablaufen - wenn nötig, sogar im Schleifen-Modus, d. h. immer und immer wieder. Die Identifikation des Spielers mit seinen Soldaten war den Designern überhaupt sehr wichtig. Wer beschädigte Fahrzeuge und Infanteristen immer wieder repariert, soll durch gestaffelte Erfahrungsstufen (höhere Treffsicherheit und mehr Lebensenergie) belohnt werden. Es empfiehlt sich ohnehin, die leidige Kanonenfutter-Mentalität abzustreifen. Durch die Einführung insgesamt sechs verschiedener Kampfmodi kann der Spieler individuelle Schicksale viel genauer steuern. Wenn das Weiterleben einer Kampfeinheit nicht wichtig ist, kann sie in den „Seek and Destroy"- oder den „Rampage"-Mode geschaltet werden. Höhere Überlebenschancen garantiert der „Hunt"-Modus, in dem die betreffende Einheit dem Gegner nur so lange auf den Fersen bleibt, bis sie selbst in ihren kritischen Energiebereich kommt.

Die beiden Mini-Bildschirme am rechten Rand dienen zur Überwachung bestimmter, spielwichtiger Orte - also beispielsweise der eigenen Basis. Wie man sieht, gehören Wasserfahrzeuge ebenfalls zum Repertoire.

Infanteristen, die diese Schlacht überleben, gewinnen an Erfahrung und Stärke. Heilen lohnt sich also.

Die Wahrheit kommt erst noch

Angesichts zweier völlig unterschiedlicher Spielmodi war alles bisher Gesagte eigentlich nur die halbe Wahrheit. Wer sich zu Beginn nämlich nicht für die Arcade-Spielvariante entscheidet, sondern ein universelleres Spielvergnügen wünscht, kann im Strategie-Modus sein Glück versuchen. In diesem Modus laufen die Missionen nicht mehr linear, das heißt in einer strengen Reihenfolge, ab, sondern in Anlehnung an klassische Strategiespiele wahlfrei. In einer Art Thronsaal versammeln sich dann fünf computergesteuerte, politische Berater um den Spieler, der seinerseits den Ort und den Zeitpunkt der nächsten Attacke selbst bestimmt. Im Strategie-Bildschirm werden Ressourcen verteilt, Produktionsaufträge vergeben und militärische Züge durchdacht, während für den eigentlichen Kampf dann wieder in den Arcade-Modus gewechselt wird. Wenn man diese zwei unterschiedlichen Varianten mit den beiden Kampagnen à 30 Missionen multipliziert, kommt man auf eine Gesamtspielzeit, die mit über hundert Stunden jenseits des bisher Dagewesenen liegen müßte - und das allein im Einzelspieler-Modus. Bedenkt man noch, daß Data East an einem Mehrspieler-Modus für bis zu acht Teilnehmer herumtüftelt, so darf man tatsächlich ins Schwärmen kommen. Bis wir genauere Aussagen über die Spielbarkeit machen können, müssen Sie sich allerdings noch einige Wochen gedulden. Laut Aussagen des deutschen Partners Eidos Interactive wird Conquest Earth frühestens im Mai erscheinen. Außer den komplett übersetzten Bildschirmtexten und der synchronisierten Sprachausgabe sollen für die deutsche Version keine Beschneidungen am Original vorgenommen werden.

Thomas Borovskis ■

Eine Ladung Napalm für das Alien-Gebäude: Genau wie die Landtruppen lassen sich auch Flugzeuge und Boote mit den Cursortasten manuell steuern.

Extreme Assault

Sturmangriff

Blue Byte, bis vor kurzem hauptsächlich durch Spiele wie Battle Isle oder Die Siedler bekannt, bläst zum Sturmangriff auf die Domänen amerikanischer Softwarehäuser. Kurz nach dem Unterwasser-Epos Schleichfahrt, mit dem Blue Byte die Spielergemeinde zur Weihnachtszeit überraschen konnte, sorgt das Mülheimer Softwarehaus ein weiteres Mal für Aufsehen: mit Extreme Assault wird an der ersten wirklich actionorientierten Hubschrauber-Simulation seit Comanche gearbeitet.

Seitdem Blue Byte auf der Cebit Home 1996 das erste Mal bewegte Bilder seiner damals noch namenlosen Hubschraubersimulation gezeigt hat, ist sie ein beliebtes Thema in Chats und Leserbriefen. Außer einigen vagen Gerüchten, daß möglicherweise die High-End-Grafik-Engine von Schleichfahrt zum Einsatz kommen wird, und der Positionierung des Produkts irgendwo zwischen Hexagon Kartell und Soviet Strike war bislang nur wenig über Blue Bytes Produkt-Highlight des Jahres 97 in Erfahrung zu bringen.

Mit der Namensfindung wurde der Geheimniskrämerei vorerst ein Ende bereitet, einige wenige Fakten stehen fest. Extreme Assault wird, entgegen der ersten Planungen, keine echte Simulation wie etwa Janes Apache Longbow oder auch Ascarons Hexagon Kartell sein. Der Helikopter steuert sich im Verhältnis zu diesen Spielen wie ein Raumschiff, jegliche Bewegungen in den drei Achsen fallen völlig stabil aus und werden

Auf den Flughöfen steht noch so manche Bell AH-64 herum. Der Fähigkeiten des eigenen Helikopters geht über die solcher Flugsaurier weit hinaus.

Ganze Dörfer wurden in den Gebirgstälern zusammengestellt, um Straßenschlachten ins rechte Bild zu rücken und dem Spielerauge etwas zu bieten.

Einige Locations erinnern grafisch an 3D-Klassiker wie etwa System Shock. Das Gameplay unterscheidet sich jedoch erheblich.

Der futuristische Hubschrauber läßt sich so einfach steuern wie ein Raumschiff aus Action-Spielen wie Descent oder Wing Commander.

Der Pfarrer dieser gotischen Kirche ist über den Besuch des Helikopterpiloten sicherlich nicht erfreut.

Die Schluchten verlangen vom Spieler völlige Beherrschung des Hubschraubers. Gerade in den dunklen Ecken verliert man die Orientierung.

von äußeren Einflüssen wie Wind oder Flughöhe nicht beeinflußt. Die für die Flugphysik nicht verwendete Rechenleistung kommt der Landschaftsdarstellung zugute. Die Grafik-Engine, an der Blue Byte selbst seit über drei Jahren arbeitet, kann erstaunliches leisten. Obwohl eine oberflächliche Ähnlichkeit mit der außer Haus programmierten Grafik-Engine von Schleichfahrt besteht, wurden die zwei Produkte völlig unabhängig voneinander programmiert. Blue Bytes Eigenentwicklung scheint dabei die Nase vorn zu haben: Wie auch bei Schleichfahrt werden in SVGA-Auflösung durchschnittlich 6.000 Farben gleichzeitig dargestellt, die komplette Landschaft und die zahllosen Objekte bestehen aus texturierten Polygonen - gleichzeitig ist die Sichtweite aber bedeutend größer als bei dem U-Bootspiel. Damit sich der in die Grafik gesteckte Aufwand auch lohnt, wurden spektakuläre Landschaften mit romantischen Plätzen, verschlungenen Schluchten und befliegbaren Gebäuden erstellt. Die Erstellung von hübsch anzusehenden, aber dennoch hubschraubertauglichen Terrains gehörte noch zu den einfacheren Aufgaben. Um den Landschaften Leben einzuhauchen, mußten abwechslungsreiche und vor allem glaubwürdig gestaltete Ortschaften in die Täler gesetzt und Fahrzeuge auf den Straßen plaziert werden. Da sämtliche Objekte, selbst Büsche und Bäume, dreidimensional sind, verlangt jeder Gegenstand eine hohe Menge an Rechenleistung. Dennoch hat es Blue Byte fertiggebracht, vergleichsweise dicht bewaldete Hügel und Täler zu gestalten, ohne daß die Spielgeschwindigkeit merklich sinken würde.

Zwei Flugmodelle

Blue Byte hat sich viel Mühe gegeben, den Spieler mit variierenden Grafiken bei Laune zu halten. Während man anfangs über grüne Hügellandschaften fliegt, die auf überzeugende Weise von dem einen oder anderen Industriekomplex entstellt werden, gelangt man in den späteren Levels in düstere Gebirgsregionen, in denen unerwartete Aztekentempel auftauchen. Diese Tempel sind oftmals Eingänge zu weitläufigen Höhlensystemen, die alleine mit ihrer düsteren Atmosphäre Gänsehaut beim Spieler erzeugen können. Das Fliegen durch die engen Tunnels und Gebäude erinnert unwillkürlich an 3D-Actionspiele wie etwa Descent, allerdings ist die Steuerung des Hubschraubers um einiges diffiziler. Trotz des sehr einfachen Flugmodells kann die Schwerelosigkeit nicht völlig außer acht gelassen werden, geneigte Ebenen bedeuten also schnell das Ende des Spiels. Um dies zu

Das im Augenblick größte, aber bei weitem nicht das aufwendigste Objekt des Spiels. Dieser Flugzeugträger ist lediglich als besonders schöner Landeplatz für den Helikopter am Ende einer Mission gedacht.

vermeiden, wird Extreme Assault voraussichtlich zwei Flugmodelle beherbergen, zwischen denen man beliebig umschalten kann. Während man in der Standardeinstellung die Höhe fest einstellt und anschließend horizontal vorwärts und zurück fliegt, legt man für die engen und teils geneigten Gänge die Neigung des Hubschraubers fest und fliegt anschließend schnurgerade bergauf oder bergab. In diesem Modus ist die Steuerung nahezu identisch mit der von herkömmlichen Raumschiff-Simulationen. In den späteren Levels wartet ein weiteres Goodie auf den Spieler: auf Wunsch kann man in einen futuristischen Panzer umsteigen, der sich für niedrige Räumlichkeiten bedeutend besser eignet als der Hubschrauber. Auf offenem Gelände läuft er aber ständig Gefahr, von den dramatisch hohen Klippen zu stürzen.

Jeder Level wurde in allen Einzelheiten gezeichnet, um möglichst spektakuläre Landschaften zu erzeugen.

Klasse statt Masse

Thema des Spiels ist - ungewöhnlich für das Genre - die Befreiung der Erde von einer außerirdischen Lebensform. Die aggressiven Biester haben sich bereits an zahlreichen Stellen breitgemacht, für ein langes Flugvergnügen ist also gesorgt. Obwohl natürlich die Vernichtung der Eindringlinge und der außerirdischen Installationen an erster Stelle steht, soll Extreme Assault kein geistloses Ballerspiel werden. In Blue Bytes ersten Versionen des Spiels ist von Geiselbefreiungen die Rede, was den Spieler aber endgültig erwartet, wird sich voraussichtlich erst im Mai dieses Jahres herausstellen. Von den wahrscheinlich sechs Levels sind im Augenblick erst die Terrains fertiggestellt, die Entwickler arbeiten momentan noch an den Waffensystemen, der Gegnerintelligenz und vor allem am Missionsdesign. Da Extreme Assault Blue Bytes wichtigstes Produkt des Jahres 1997 werden soll, steht zu erwarten, daß man viel Zeit und Mühe in die spannende Gestaltung der Missionen investieren wird. Bei Blue Byte wurde früh erkannt, daß in einem guten Spiel sowohl bei den Gegnern als auch beim Missionsaufbau selbst eher Klasse statt Masse gefragt ist. So erklärt sich die mit voraussichtlich sechs Missionen recht geringe Zahl an Spielabschnitten. Anstatt den Spieler mit unzähligen, immer gleichen Aufträgen zu langweilen, entschloß man sich für den aufwendigen, aber sicherlich vernünftigen Weg, wenige Missionen schwierig und spannend zu gestalten. Allerdings dürfte es nicht ganz einfach sein, gleichzeitig die Bedürfnisse der Simulationsfans und der Action-Spieler unter einen Hut zu bringen, unterscheiden sich doch die Spiele beider Genres nicht nur oberflächlich. Ob Blue Byte dieser Spagat gelingt, wird sich im Frühsommer zeigen.

Harald Wagner ■

Am Ende der Straße lauert der Abgrund. Man sollte nicht vergessen, daß man in einen Panzer umgestiegen ist.

3D-Modelling

Nachdem die Zeichner erste Ideen zur Gestaltung der einzelnen Spielobjekte abgegeben haben, versuchen die Grafiker, ein möglichst einfaches Modell im Grafikrechner zu erzeugen. Jedes Detail, selbst die runden Reifen eines Trucks, besteht aus Dreiecken, für die effiziente Grafikalgorithmen erstellt wurden. Dennoch kostet jedes unnötige Polygon wertvolle Rechenzeit. Nach dem Ausfüllen der Flächen mit einer neutralen Farbe läßt sich die Qualität des Modells abschätzen. Der aufwendigste Arbeitsschritt ist das Malen der Texturen, da nur eine geschickte Farbgebung unerwünschte Ecken und Kanten unsichtbar machen kann und dem Spiel die notwendige Glaubwürdigkeit verleiht.

Ecstatica 2

Runderneuert

Schnöde 3D-Welten basteln kann jeder, aber was Andrew Spencer und sein Team mit Ecstatica 2 demnächst auf PC-Bildschirmen zelebrieren, nötigt selbst Berufskritikern Respekt ab. Und das liegt sicherlich in erster Linie an der einzigartigen Grafik-Engine dieses Fantasy-Action-Adventures, bei dem sämtliche Objekte aus elliptischen 3D-Körpern aufgebaut sind. SVGA-Auflösung, neue optische Tricks und schneller Windows 95-Code zählen zu den wesentlichen Verbesserungen gegenüber Ecstatica, mit dem Psygnosis vor zwei Jahren das rückständige Alone in the Dark-System von Infogrames ablöste.

Eigentlich wollte der immer noch namenlose Hauptdarsteller mit dem trendigen Zopf jene Prinzessin vor den Traualtar führen, die er nach Dutzenden niedergeknüppelter Kobolde aus dem Dorfe Tirich befreit hatte. Als das Paar an der heimatlichen Festung eintrifft, geben unzählige blutüberströmte Leichen erneut berechtigten Anlaß zur Skepsis. Diese Einschätzung bestätigt sich in Form zweier geflügelter Kreaturen, die das Mädel entführen und ihren Retter außer Gefecht setzen. Kurze Zeit später erwacht der Jüngling wieder - gekettet an einen Pranger inmitten der Burganlage. Sich seiner schon sicher geglaubten Steuervorteile beraubt fühlend, beschließt unser Held spontan, die holde Ecstatica zurückzuerobern. Im Laufe des Abenteuers erschließen sich ihm die Hintergründe des Blutbads: die Burg wurde von einem dämonischen Magier und seinen vier nicht minder diabolischen Komplizen konfisziert. Tolpatschigerweise hat das Quintett das „Heilige Altensiegel" zerbrochen, was die spirituellen Gefüge der Ecstatica-Welt ordentlich durcheinanderbringt. Jetzt will die dunkle Seite der Macht ein neues Medaillon fabrizieren. Und weil man dazu nun mal ein menschliches Opfer zwecks Beschwörung benötigt, soll - richtig geraten - das Herzblatt des Heros herhalten. Im Klartext bedeutet das: die verschollenen Original-Bruchstücke finden, vier Helfershelfer ausschalten, das ursprüngliche Medaillon zusammensetzen, dessen Funktions-

weise herausfinden, damit den Demon Sorcerer konfrontieren und die Zukünftige am besten gleich wieder mitnehmen - und das alles vor der bald anstehenden Mittsommernacht.

Heroes of Might & Magic

Ecstatica 2 muß man sich als ein 3D-Jump & Run mit eingestreuten Rätseln vorstellen. Sie lotsen Ihre Figur mit den Cursortasten durch eine bildschirmweise scrollende, dreidimensionale Landschaft und sollten sich zunächst unbedingt nach einem Schwert umsehen - mit den blanken Fäusten werden Sie nicht sehr lange überleben. Kommt es zum Kampf mit putzigen Gnomen, zum Leben erweckten Steinstatuen, säurespuckenden Blumen (!), Riesenspinnen oder knüppelschwingenden Kreaturen (besondere Kennzeichen: klein, bucklig, grün und ganz schön fies), richten Sie Ihre Position zum Angreifer hin aus und machen ausgiebigen Gebrauch von Ihrer gegenwärtigen Waffe. In Kombination mit der Strg-Taste lösen Sie elegante Kicks aus und lassen Schwert, Axt oder Keule gekonnt durch die Luft zischen. Schwächere Gegner kollabieren schon nach wenigen Treffern, während bei den Kreaturen im späteren Spielverlauf nur noch ein beherzter Zauberspruch weiterhilft - eine der Diablo-kompatiblen Neuheiten in Ecstatica 2. Die Alt-Taste erlaubt obendrein lebensrettende Vor- und Seitwärts-Rollen sowie zirkusreife Rückwärts-Salti. Übrigens: bei Ecstatica ist Ihnen niemand böse, wenn Sie mit der Tür ins Haus fallen - die meisten Portale lassen sich im Normalfall sowieso nur mit einem beherzten Fußtritt „öffnen".

Häufig wird der Held auch aus der Luft angegriffen - in solchen Fällen empfiehlt sich der rechtzeitige Rückzug in eines der umstehenden Gebäude.

Zimmer mit Ausblick

Die vorberechneten Perspektiven verändern sich permanent, um den Knaben ins rechte Licht zu rücken - mal wird die Umgebung von oben, mal von der Seite oder schräg unten gezeigt. Der Unterschied zu Tomb Raider: Die Blickwinkel sind grundsätzlich statisch, d. h. die imaginäre Kamera fährt nicht um den Protagonisten herum. Auch Schwenks oder komplette „interaktive Filmsequenzen" à la Time Commando gibt es nicht. Droht der Held hinter einer Säule zu verschwinden oder aus dem Bild zu torkeln, wird automatisch und i. d. R. rechtzeitig die Ansicht gewechselt. Regelmäßiges Speichern ist jedoch nach wie vor ein absolutes Muß - zu schnell plumpst man in eine mit Lanzen gespickte Grube oder unterschätzt „die paar Meter" zwischen einem Turmfenster und dem Burggraben. Der ohnehin schon recht knapp bemessene Adventure-Anteil (das „Inventory" beschränkt sich auf die beiden Hände) wurde zugunsten der Action noch weiter zurückgefahren. Dafür hat man Ecstatica 2 einige praktische Rollenspiel-Elemente spendiert: neben punktekonto-

Vorsicht Falle: hinter jeder Ecke kann ein Hinterhalt lauern. Ob im Thronsaal (ganz oben), in den ausgedehnten Wäldern neben der Burg (kleines Bild) oder bei Expeditionen durch die unterirdischen Verliese des schaurigen Gemäuers (rechts).

Sobald Sie den nützlichen Zauberstab (oben) gefunden haben, können Angriffe mit allerlei magischen Sprüchlein abgewehrt werden.

Willkommen zu Hause: beim Eintreffen in der Burg wird der Hauptdarsteller von grausig zugerichteten Leichen begrüßt, die über das Areal verteilt sind.

förderlichen Münzen und Schätzen gibt es seit neuestem eine schmucke Energieleiste am oberen Bildschirmrand; neigen sich die Kraftreserven dem Ende zu, stärkt man sich mit belebenden Heiltränken.

Mein schöner Garten

Ecstatica 2 wird vorerst nur für Windows 95-PCs erscheinen und macht deshalb auch ausgiebigen Gebrauch von den Direct X-Features. Auf Knopfdruck wechseln Sie zwischen der herkömmlichen VGA-Auflösung und der hinzugekommenen SVGA-Grafik, die ab einem Pentium 100 mit 16 MB RAM Sinn macht. Mit der HiRes-Option erscheinen die Gebäude und Figuren gestochen scharf; wenn der Protagonist in der Nahansicht gezeigt wird, können Sie sogar seine Mimik (z. B. ein schmerzverzerrtes Gesicht) erkennen. Nach wie vor beeindruckend: der gewaltige Detailreichtum der Landschaften und Räume, was bei den Gärten und Wäldern mit ihren farbenprächtigen Pflanzen (bestehend aus zig einzelnen Blättern und Blüten) besonders gut zur Geltung kommt. Auch nach stundenlangen Expeditionen durch die Ecstatica 2-Welt wird man ständig von neuen, abgefahrenen Konstruktionen aus Kugeln und Ellipsen überrascht. Die Grafiker der „Andrew Spencer Studios" haben z. B. spezielle Tools entwickelt, die transparente Ellipsen ermöglichen - ein sagenhafter Effekt, der u. a. bei umherschwebenden Geistern eingesetzt wird. Bei Anwendung von Zaubersprüchen taucht Lightsourcing die Umgebung zusätzlich in ein stimmungsvolles Licht.

Jugend forscht

Auf technischer Seite gab's bereits an Ecstatica 1 herzlich wenig auszusetzen: innovativer Look, ansehnliche Grafik, geschmeidig animierte Figuren. Das Problem: das Action-Adventure war viel zu schnell durchgespielt; wer sich beeilte, bekam schon nach wenigen Stunden den Abspann zu sehen. Das soll sich diesmal ändern - einer der Gründe für die überwältigende Flut an Locations. In Zahlen: Waren es bislang gerade mal 250 verschiedene Kamera-Perspektiven, sind es nun um die 2.000. Generell gibt's bei Ecstatica 2 erheblich mehr zu erforschen und zu entdecken als beim Vorgänger. Allein in der riesigen Burganlage (Hauptschauplatz zu Beginn des Spiels) verbringt man mehrere Stunden mit dem Erkunden von Erkern, Türmchen, Geheimräumen und finsteren Verliesen. Weiter geht's im angrenzenden Waldstück, von wo aus man in ein malerisches Dörfchen (das freilich in Wirklichkeit alles andere als malerisch ist) gelangt. Als ob die beängstigende Atmosphäre dank düsterer Musik, deftigen Soundeffekten und aparter Grafik nicht schon ohnehin unerträglich wäre, werden Sie um den nächtlichen Besuch eines Friedhofs kaum herumkommen. Dort wird man von herumwankenden Vampiren und Zombies begrüßt, und nebenan steigt mal eben ein Skelett aus seinem Sarg. Für das passende Flair in diesem mittelalterlich angehauchten Schauermärchen ist also auf jeden Fall gesorgt, wenn Ecstatica in wenigen Wochen auf den Markt kommt. Unsere Beta-Version enthielt bis auf ganz wenige Ausnahmen alle Funktionen des endgültigen Spiels - ein ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe ist demnach mehr als wahrscheinlich.

Petra Maueröder ■

Hoch hinaus: bei Duellen in schwindelnder Höhe müssen Sie neben den attackierenden Gegnern auch auf einen sicheren Stand achten.

RELEASE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Psygnosis
VERÖFFENTLICHUNG	März 1997

iM1A2 Abrams

Kettenfahrz

In den vergangenen Monaten und Jahren kristallisierte sich mehr und mehr heraus, daß im Bereich der „ernsthaften Spielesoftware" Flug- und Rennsimulationen den Markt unter sich aufteilen. Warum sich fast alle Unternehmen auf diese beiden Sparten konzentrieren bzw. Simulationen für Schlachtschiffe und Panzer links liegen lassen, scheint weiterhin unklar. Möglichkeiten für ein abwechslungsreiches Gameplay bieten nicht nur Sportwagen und Kampfjets.

Übernimmt man die Rolle des Schützen in einem Panzer, so stehen zahlreiche Zusatzinstrumente zur Verfügung (oben). Die taktische Karte hilft bei der Aufklärung unbekannter Gebiete (links).

Interactive Magic, das noch junge Unternehmen von Bill Stealey, widmet sich nun dem technologisch herausragenden Panzer M1A2 Abrams. Das Spiel, oder besser die Simulation, bietet drei Kampagnen (Bosnien, Ukraine, Iran) mit über 75 verschiedenen Missionen. Entscheidet man sich für einen Auftrag, so bekommt man ein kurzes Briefing, in dem alle nötigen Informationen (Geographie des Einsatzgebietes, Berichte des Geheimdienstes) in kleinen Text- und Grafikfenstern präsentiert werden. Anschließend wird das Squad zusammengestellt. iM1A2 bedient sich dabei eines recht neuartigen Systems: der Spieler erhält „Aktionspunkte", für die er sich verschiedene Fahr- und Flugeinheiten „kaufen" kann. Wenn beispielsweise nicht ausreichend Informationen über die feindlichen Stellungen im Einsatzgebiet zur Verfügung stehen, empfiehlt es sich, einen Aufklärungshubschrauber mit in die Gruppe aufzunehmen. Ansonsten besteht unweigerlich die Gefahr, einer gut versteckten Einheit der Gegenseite in die Arme zu laufen.Auf einem taktischen Bildschirm lassen sich alle Feindbewegungen feststellen, und bei Bedarf - wenn beispielsweise eine Grenze überschritten wird - kann man sich in das Cockpit eines Panzers oder einer Artillerie-Stellung versetzen.

Unterstützung vom Computer

Da das Spielgeschehen ziemlich hektisch und ins Uferlose übergehen würde, wenn man jede einzelne Einheit höchstpersönlich steuern müßte, hat Interactive Magic Kommandanten integriert. Diese geben Befehle an ihnen unterstellte Truppenteile aus, handeln aber vielleicht nicht so, wie man es manchmal wünschen würde - deshalb empfiehlt es sich, alle Aktionen von Zeit zu Zeit zu prüfen.
An Bord eines Panzers kann man in die Rolle jedes Crew-Mitgliedes schlüpfen. Als Commander genießt man uneingeschränkte Sichtweise und kann sich auf diese Weise Überblick über die momentan Situation verschaffen. Hingegen ist die Perspektive des Fahrers ein wenig eingeschränkt, dafür werden aber einige Zusatzinstrumente eingeblendet. Dem Schützen stehen außerdem Optionen wie laserunterstützte Zielvorrichtungen und Zoomkameras mit einer bis zu zehnfachen Vergrößerung zur Verfügung.
In Bezug auf die Multiplayer-

eug

Fähigkeit ist eine Nullmodem- und Modem-Unterstützung so gut wie sicher. Eifrig gearbeitet wird immer noch an einer Netzwerk-Option, die dann bis zu acht Spieler erlauben würde. Ob dies allerdings schon in der ersten Version integriert sein oder per Patch nachgeliefert wird, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.

Oliver Menne ■

Mit einer Artilliere-Stellung läßt sich fast jedes Gebiet kontrollieren.

Der Fahrer kann auf zusätzliche Kameras zurückgreifen.

Manche Munition wird in ballistischen Kurven abgefeuert.

RELEASE

Genre	Panzersimulation
Hersteller	Interactive Magic
VERÖFFENTLICHUNG	April 1997

Upcoming Releases

Alexander der Große

Ein Angriff auf eine Festung muß gut organisiert sein.

Der kleine Fluß bietet dem Taktiker völlig neue Möglichkeiten.

In diesem taktischen Strategiespiel können alle historischen Schlachten von Alexander dem Großen nachgespielt werden: von Griechenland über Persien bis nach Ägypten führt der Eroberungszug. Natürlich kann aber auch die Gegenseite übernommen werden, um die Geschichtsbücher neu zu schreiben.
Die Grafik hat fast schon Bilderbuchcharakter und stellt Einheiten wie makedonische Phalanxen oder indische Elefanten sehr authentisch und detailliert dar. Das Spiel selbst basiert auf Hex-Feldern, die aber optional abzuschalten sind, und es wird rundenweise in die Schlacht gezogen.

Fallen Haven

Die Anordnung der Straßen spielt eine große Rolle - die Einheiten...

...dürfen in der Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt werden.

Die Kolonisten des Planeten New Haven schweben in höchster Gefahr: die Tauraner, eine uralte außerirdische Rasse, ist auf den kleinen erdähnlichen Himmelskörper aufmerksam geworden und versucht nun, eine Invasion zu starten. Als Spieler kann man sich entscheiden, für welche Seite man in diesem rundenbasierten Strategiespiel Partei ergreifen möchte - jede Seite hat Vor- und Nachteile. Da es sich nicht um ein Echtzeit-Strategiespiel handelt, bleibt genügend Zeit, ausgefeilte Defensiv-Stellungen aufzubauen und erfolgversprechende Offensiv-Taktiken auszuarbeiten.

F22 Air Superiority Fighter

Durch die Verwendung von Satellitenbilder wirkt F22 ASF...

...so realistisch wie kaum eine andere Flugsimulation.

Mit dieser Flugsimulation könnte Interactive Magic eine neue Ära einleiten. Die Landschaftsgrafik wird nicht mit Hilfe von Polygonen und Texturen, sondern durch digitalisierte Fotos dargestellt. Damit dabei keine „glatten" Oberflächen entstehen und die Struktur erhalten bleibt, wurde eine spezielle Engine entwickelt, die alle natürlichen Konturen hervorhebt, sobald man sich dem Boden nähert.
Die Szenarien spielen in Bosnien, der Ukraine und Kuwait. Neben dem konventionellen „Campaign Mode" wird Interactive Magic außerdem eine Modem- und Netzwerk-Option integrieren.

Air Warrior 2

Damit AW2 auch online sauber läuft, wurden Polygone verwendet.

Verschiedene Auflösungen und Cockpits stehen zur Auswahl.

Air Warrior 2 unterteilt sich so stark wie keine andere Simulation in eine Single- und eine Multiplayer-Variante: wenn Sie nicht online gegen bis zu 120 andere PC-Piloten antreten möchten, so können Sie auf den umfangreichen „Campaign-Modus" zurückgreifen. Sechs historische Szenarien, die im Ersten und Zweiten Weltkrieg und im Korea-Krieg spielen, stehen zur Verfügung - alle in diesen Konflikten vorhandenen Flugzeuge und Kampfjets wurden integriert. Die möglichen Auflösungen reichen von 320x200 bis zu 1.024x768 Bildpunkten, die jeweiligen Landschaften wurden akkurat nachgebildet.

Die Engine wurde gegenüber dem Vorgänger deutlich verbessert: der Bildaufbau ist nun wesentlich schneller und sauberer.

The Need for Speed 2: World Racers

Weltenbummler

Der reichlich ungewöhnliche, für ein Rennspiel aber dennoch sehr treffende Titel „The Need for Speed" begeisterte vor über einem Jahr sowohl PC- als auch Konsolenbesitzer. Jetzt geht das erfolgreiche Produkt zum zweiten Mal an den Start und möchte durch noch bessere Grafik und zahlreiche neue Optionen überzeugen. Die Zeichen für einen weiteren Bestseller stehen nicht schlecht.

TNFS2 läßt sich aus der Außenansicht kaum spielen, diese Perspektive eignet sich nur für Replays.

Konvois überholt man mit zügigem Tempo, hinter der nächsten Kurve können Fahrzeuge entgegenkommen.

Mit Powerslide um enge Kurven driften: vor allem beim Stadtkurs „Hollywood" kommen die neuen Möglichkeiten oft zum Einsatz.

Electronic Arts verspricht, diesmal vier bis sechs Automarken mit acht bis zehn neuen Fahrzeugen zu integrieren; zwei davon stehen schon jetzt fest: ein McLaren F1 und ein Lamborghini Carla wurden für das Intro über italienische Gebirgsstraßen gescheucht.
Im Spiel stehen sieben neue Strecken zur Verfügung, die alle auf einem bestimmten Thema basieren und über alle Kontinente verteilt sind. So können Sie in Norwegen auf eisigen Pisten gemütlich um die Kurven driften, in Nepal drehen Sie ein paar Runden um den Himalaya und auf dem Stadtkurs in Los Angeles brettern Sie quer durch Hollywood.
Abwechslung bieten aber auch die zwölf Gegner, die vom Computer gesteuert werden. Diesmal wurde darauf geachtet, die individuellen Persönlichkeiten der einzelnen Fahrer noch stärker in das Spiel einzubinden. So wird ein junger Heißsporn auch an brenzligen Stellen ein Überholmanöver versuchen, etwas ältere Fahrer reagieren vielleicht etwas gelassener.
Wenn Sie nicht nur gegen den Computer auf die Piste gehen möchten, so können Sie einen der drei verschiedenen Multiplayer-Optionen wählen: entweder via Splitscreen zu zweit an einem Rechner, zu zweit per Modem oder mit bis zu acht Spielern im Netzwerk können Sie gegeneinander antreten.

Powerslide auf Kopfsteinpflaster

In puncto Gameplay hat Electronic Arts den Arcade-Modus noch weiter ausgebaut. So ist es nun beispielsweise möglich, mit einem Powerslide um enge Kurven zu rutschen, und durch verbesserte Steuerungsunterstützungen können die Boliden auch etwas leichter auf der Straße gehalten werden. Darüber hinaus bietet The Need for Speed 2 natürlich unterschiedliche Fahrbahnoberflächen, wie zum Beispiel Schotter, Matsch, Eis und Kopfsteinpflaster. Zum Thema physikalische Effekte: Electronic Arts hat es sich diesmal nicht nehmen lassen, alle Kräfte, die beim Windschattenfahren auf den Verfolger einwirken, zu integrieren. Einfach hinter den Gegner hängen und bei einer günstigen Situation überholen, funktioniert also nur bedingt.
Wer sich zum ersten Mal hinter das Steuer klemmt (den Vorgänger also noch nicht gespielt hat), wird sich über ein Tutorial freuen können, in dem sowohl visuell (grafische Hinweise) als auch akustisch (Sprachausgabe) der richtige „Umgang" mit einem Sportwagen erklärt wird. Untermalt wird das gesamte Renngeschehen mit acht bis zehn Musikstücken. Während des Spiels wurde aber auf eine interaktive Soundroutine zurückgegriffen, die sich speziellen Situationen anpaßt. Außerdem wurden die Motorensounds überarbeitet und Effekte für die jeweilige Umgebung eingefügt.

Oliver Menne

RELEASE	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
VERÖFFENTLICHUNG	März 1997

Interstate 76

Highway-Hunter

Auf der Suche nach einer faszinierenden Hintergrundgeschichte ist Activision ein besonderer Fund gelungen: Interstate 76 spielt in einer Zeit, in der Absätze nicht hoch und Hosenbeine nicht weit genug sein konnten: die Rede ist natürlich von den 70er Jahren...

Die Engine erlaubt dem Spieler, auch einmal einen Abstecher in die Stadt zu machen. Die Umgebung ist nicht limitiert, man kann sich - in seinem Wagen - absolut frei bewegen kann.

Groove Champion und Taurus sind die beiden Helden in Interstate 76.

Nach einer erfolgreich absolvierten Mission können Sie sich zurücklehnen und eine Abschlußsequenz genießen. Hier explodiert gerade ein Truck.

Es handelt sich jedoch nicht um die 70er, die wir entweder persönlich oder aus diversen Fernsehserien kennen, sondern vielmehr um eine Parallelzeit, die sich in einigen Punkten von der uns bekannten Ära unterscheidet. Die Story: eine Gruppe motorisierter Söldner unter der Führung von Antonio Malochio hat sich zum Ziel gesetzt, das größte Ölvorkommen in den Vereinigten Staaten mit einem großen Knall in die Luft zu jagen. Mit diesem Attentat soll die ohnehin schon geschwächte Wirtschaft in den Ruin getrieben werden, Anarchie wäre die Folge.

Action auf dem Highway

Sie schlüpfen in die Rolle von Groove Champion und versuchen, diesen Terroranschlag zusammen mit Ihrem alten Kumpel Taurus zu vereiteln. Es sind aber eher persönliche Gründe, warum Sie eine Treibjagd auf Malochio und seine Spießgesellen inszenieren: Ihre Schwester wurde, nachdem sie die Verschwörung ans Tageslicht brachte, von Antonio Malochio kaltblütig erschossen.
Für die packende Highway-Hatz stehen Ihnen mehr als 20 amerikanische Sportwagen zur Verfügung, die mit unterschiedlichen Waffensystemen (Maschinengewehre, Raketen, Kanonen, Granaten- und Flammenwerfer) ausgerüstet werden können. In hervorragenden Zwischensequenzen, die sowohl technisch als auch atmosphärisch zu überzeugen wissen, werden Sie über die momentane Situation und spezielle Aufgaben informiert. Wer den 70ern mit einem weinenden Auge nachtrauert, wird von Interstate 76 in dieser Beziehung sicherlich nicht enttäuscht werden: nicht nur dem gesamten Kleidungsstil, sondern auch den Kameraperspektiven, der allgemeinen Farbgebung und dem Sprachstil der einzelnen „Darsteller" wurde höchste Aufmerksamkeit geschenkt. Fans werden darüber hinaus vom Soundtrack begeistert sein, der natürlich im Audioformat vorliegt: lupenreiner Funk mit groovigen Beats paßt zu Interstate 76 wie die Faust auf`s Auge. Obwohl Interstate 76 durch die cinematischen Sequenzen ein wenig Adventure-Charakter erhält, handelt es sich dennoch um ein Rennspiel, bei dem Gegner mit diversen Waffen zur Strecke gebracht werden können. Der Clou ist die Engine: der Computergegner bleibt bei einer Verfolgungsjagd nicht unbedingt auf dem Highway, er kann auch Abkürzungen durch die Prärie nehmen oder gleich in die Wüste fliehen - für Entscheidungen wie diese hat Activision eine besondere Routine erstellt, die den Fahrern eine eigene „künstliche Intelligenz" gibt. Generell ist man bei Interstate 76 nicht auf vorher festgelegte Straßen limitiert, Sie können auch einen kleinen Abstecher in die Stadt machen oder andere Lokalitäten aufsuchen.
Die Grafik überzeugt vor allem im Bereich der Landschaftsdarstellung, handelt es sich doch um Polygone, die in Echtzeit mit Texturen belegt werden. Auf diese Weise können Hügel, ausgetrocknete Flußbetten und auch Conyons realistisch und in angenehmer Geschwindigkeit dargestellt werden - Inspiration für die Spielumgebung waren übrigens die Wüsten von New Mexico, Arizona und Texas.

Oliver Menne

RELEASE

Genre	3D-Actionspiel
Hersteller	Activision
Veröffentlichung	März 1997

Über die Funktionstasten können Sie Ihren Mitstreitern Befehle erteilen. Dadurch erhält G-Nome sehr viele taktische Elemente.

Der Titel G-Nome bezieht sich nicht auf eine Person oder einen fernen Planeten, er bezieht sich auf eine Waffe mit einer kaum vorstellbaren zerstörerischen Kraft. In einer Art Kooperation wurde diese Waffe von drei verschiedenen außerirdischen Mächten konstruiert, um die Menschheit in einer letzten Konfrontation endgültig zu beseitigen. In der Rolle von Joshua Grant, einem Sergeant der Union Federation, führen heitscode beschaffen, indem Sie in eine Basis eindringen. Sie kapern also einen der unbemannten Kampfroboter, nähern sich der Festung und zerstören alle feindlichen Objekte. Dann steigen Sie aus, betreten die Basis und zapfen den Computer an, um an den Code zu kommen. Schließlich setzen Sie sich wieder in den stählernen Koloß, vernichten das Hauptquartier und kehren zu Ihrem Stützpunkt zurück.

G-Nome

Zusammenkunft

Jedes Fahrzeug und jeder Roboter verfügt über ein eigenes Design.

Auch bei näherer Betrachtung wirken die Einheiten sehr detailliert.

Mit G-Nome startet 7th Level seine erste Spieleserie. Die Saga „Universal Order" wird in den nächsten Monaten und vermutlich auch Jahren weiter fortgesetzt werden. Der erste Schritt, dieses gewaltige Vorhaben in die Tat umzusetzen, ist so gut wie abgeschlossen: G-Nome soll noch im März auf den Markt kommen.

Sie ein dreiköpfiges Spezialistenteam an, das sich auf die Suche nach der geheimen Maschine machen soll.

Die gefährliche Reise durch das Feindgebiet erstreckt sich über insgesamt 20 Missionen. In einem kurzen Briefing erhalten Sie alle nötigen Informationen über den nächsten Einsatz; die jeweilige Aufgabenstellung variiert dabei von „Zerstören Sie alle Feinde" bis „Infiltrieren Sie unbemerkt die feindliche Basis" - für Abwechslung sorgt also schon der Missionsaufbau.

Eine echte Besonderheit stellt die Engine dar, die nicht nur grafisch überzeugen kann, sondern auch spielerisch Innovationen zu bieten hat. Um den teilweise gigantischen Maschinen der Gegenseite überhaupt das Wasser reichen zu können, besteht die Möglichkeit, eigene und feindliche Fahrzeuge wie beispielsweise Roboter, Panzer oder auch Luftkissenboote einzusetzen. Eine sehr interessante Idee, die dem Gameplay stark zugutekommt. Beispielsweise müssen Sie in einer Mission einen Sicher-

Realistische Umgebungsgrafik

Neben der gelungenen Darstellung der Gebäude und Fahrzeuge macht vor allem die Landschaftsgrafik einen ausgezeichneten Eindruck. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres wirken Gebirge und Flüsse nicht aufgesetzt, sondern sind fester Bestandteil der Umgebung. Auch die verschiedenen Cockpits wurden liebevoll gestaltet, die zahlreichen Radarscreens, Scanner und Waffenbildschirme haben eine sehr schöne Optik.

Für Hintergrundmusik sorgte bei G-Nome Chris Boardman, der schon eine Oscar-Nominierung und mehrere Emmy-Awards auf seinem Erfolgskonto verbuchen konnte.

Oliver Menne

Nicht nur die einzelnen Objekte (Roboter und Gebäude) wurden mit feinsten Texturen belegt, auch die Oberfläche der Planeten wurde liebevoll gestaltet.

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	7th Level

VERÖFFENTLICHUNG
April 1997

KKND

Echtzeit-Endzeit

Was bei Anwendungssoftware seit Jahren gang und gäbe ist, war im Bereich der Computerspiele bislang noch verpönt: Ein Hersteller setzt einen Standard, und viele andere ahmen ihn nach. Die Frage nach der Grenze zwischen Ideenklau und legitimer Nachahmung ist in einigen Fällen auch nicht unberechtigt. Die jüngste Neuerscheinung in der Kategorie „Spielt-sich-wie-Command-&-Conquer" kommt dem Vorbild fast schon unverschämt nah und macht trotzdem - oder gerade deshalb - mehr Spaß als alle bisherigen Nachahmungen.

Obwohl sich die Vermutung aufdrängt, das australische Entwicklerteam Beam Software wollte mit dem Spieletitel der Schnalzlautsprache der Aborigines ein kleines Denkmal setzen, irrt man hier gewaltig. KKND ist ein Kürzel für „Krush, Kill'n'Destroy" und wird diesem martialischen Motto auch Bit für Bit gerecht. Schon die Vorgeschichte ist alles andere als erbaulich. Nachdem im späten 21. Jahrhundert ein Hagel von Atomsprengköpfen auf die Erde niedergegangen war, spalteten sich die Überlebenden in zwei große Gruppen. Die Ärmeren versuchten, sich auf der radioaktiv verseuchten

Erdoberfläche über Wasser zu halten, während sich die Privilegierten in hermetisch abgesicherten Atombunkern verschanzten. Ohne voneinander zu wissen, bauten beide Gruppen mehr oder minder gut funktionierende Mini-Staaten auf: die Bewohner der Oberfläche hatten zwar zunächst mit den Folgen der Verseuchung zu kämpfen - Epidemien genetisch veränderter Krankheitserreger fegten über das Land, und zu Monstern mutierte Insekten bedrohten das Weiterleben der wenigen. Als Folge der radioaktiven Verstrahlung veränderte sich nicht nur das Aussehen der Menschen, sondern auch deren Gebräuche. Ohne funktionierendes Ausbildungssystem entwickelte sich der allgemeine Intellekt auf das Niveau einer niederbayerischen Stammtischrunde zurück. Da höheres technologisches Wissen nicht mehr zur Verfügung stand, lernten die primitiven Stämme menschlicher Mutanten, die gigantischen Insekten und Säugetiere abzurichten und zu gefährlichen Kampfmaschinen zu „veredeln". Obwohl das kleine Bunkervolk unter der Erde von solcherlei Epidemien und dem nuklearen Fallout verschont blieb, hatten auch sie ihre Nöte: die Nahrungsmittel wurden zusehends knapper und konnten nur über aufwendige Recycling-Techniken gewonnen werden. Die Gewinnung von Rohstoffen und die künstliche Lichterzeugung waren aber noch schlimmere Probleme. Nach 60 Jahren totaler Abgeschiedenheit entschloß man sich deshalb, die eng gewordenen Verstecke wieder zu verlassen. Leider war das Wiedersehen der Brüder von einst weniger herzlich als erwartet. Aus Neid und Angst entwickelte sich ein Krieg, der mit den Waffen des 21. Jahrhunderts auf der einen und mutierten Kampfmaschinen auf der anderen Seite ausgetragen werden sollte.

Gerenderte Filmsequenzen gibt es nur im Intro zu bewundern...

... zwischen den Missionen werden lediglich kurze Briefings gezeigt.

Auf den Trümmern unserer Zivilisation: an witzigen Einfällen hat es den Grafikern sichtlich nicht gemangelt. Wo kommt wohl der viele Sand her?

Mutanten-Kain und Techno-Abel

Obwohl den genetisch veränderten Wesen, im Spiel Mutes genannt, für ihre körperlichen Deformationen natürlich kein Vorwurf gemacht werden kann, ziehen die „menschlicheren" Survivors von Anfang an die Sympathien auf sich. Sowohl das Kriegsgerät - in der deutschen Version durch Cyborgs repräsentiert - als auch die Gebäude der Survivors erinnern an die Alliierten-Einheiten in C&C2. Die Mutanten wird man hingegen eher in die Ork-Richtung einstufen (vergleiche WarCraft 2). Der Hauptunterschied zwischen beiden Seiten spielt sich in erster Linie auf grafischer Ebene ab: Während die Survivor-Einheiten und -Gebäude wie hochtechnisierte Stahlkonstruktionen aussehen, hausen die Mutanten in Flickwerken aus Steinen und riesigen Tierknochen. Trotz der augenscheinlichen Unterschiede leben die Kontrahenten von ein und demselben Rohstoff: Mittels mobiler Förderplattformen werden Ölvorkommen lokalisiert und angezapft; das zutagegebrachte Öl wird dann von Öltransportern (die Erzsammler lassen schön grüßen) in Kraftwerke gekarrt, die den Rohstoff in die dringend

Wer nicht ständig neue Truppen produziert, um Angriffswellen auf Distanz halten, ist in solchen Situationen machtlos. Da der Computer in KKND sehr aggressiv vorgeht, kann der Spieler oft genug nur noch reagieren.

AWARD PC Games

benötigten Credits umwandeln. Mit den so gewonnenen Geldmitteln wird der Basis-Ausbau vorangetrieben und werden neue Einheiten produziert. Von den über 15 verschiedenen Einheitenarten und etlichen Gebäuden auf beiden Seiten stehen zu Spielbeginn freilich nur die schwächeren zur Verfügung. Erst im fortschreitenden Spielverlauf kommen die Superwaffen, wie Anaconda Tank und Barrage Craft (Survivors) oder Giant Beetle (Mutes) hinzu. Der Weg dorthin beginnt dank einiger Tutorial-Levels recht einfach, wird ab der vierten oder fünften Mission aber schon ziemlich steinig. Die Gründe: Zum einen kommt es in KKND mehr als in allen vergleichbaren Programmen auf die kluge Wahl des Basis-Bauplatzes an. Wer sich von einer naheliegenden Ölquelle allzu schnell zum voreiligen Errichten seines Bauhofs verleiten läßt, hat nach einigen Minuten eventuell das Nachsehen - vor allem dann, wenn sich das feindliche Lager in direkter Nähe befindet oder weitaus üppigere Ölvorkommen nur in weiter Entfernung zu finden sind. Das Kartendesign erweist sich in dieser Hinsicht als besonders trickreich, da manche Missionen nur dann zu bewältigen sind, wenn nicht gleich der erstbeste Bauplatz gewählt wird: natürliche Hindernisse wie Felswände oder Flüsse halten anrückende Gegner weitaus effektiver ab als der beste Verteidigungsturm. Drei oder vier erfolglose Versuche pro Mission sind da keine Seltenheit. Was außerdem an den Nerven des Spielers sägt, ist die hohe Aggressivität der künstlichen Intelligenz. Wer nicht immer ein wachsames Auge auf eine stattliche Anzahl von Verteidigungseinheiten hat, steht aufgrund der ständigen Attacken des Gegners bald mit einer gut ausgebauten, aber schlecht bewachten Basis da. Oft genug kommt der C&C2-verwöhnte Spieler in die Verlegenheit, seine Basisgebäude technologisch nicht weiterentwickeln zu können, weil das gesamte Einkommen auf den Bau neuer Kampfeinheiten verwendet werden muß. Da die Erdölvorkommen auf den 30 verschiedenen Karten (15 pro Kampagne) ohnehin recht knapp bemessen wurden, soll-

Terraineigenheiten, wie solche Felsen, müssen einkalkuliert werden.

Zwei Reihen von Raketenwerfern sperren eine wichtige Passage ab.

Mit den Barrage Crafts lassen sich gewaltige Angriffe inszenieren. Durch ihre enorme Raketen-Bewaffnung eignen sie sich für schnelle Großangriffe.

Höhlenmenschen

Trotz ihrer über sechzigjährigen Abgeschiedenheit konnten sich die Survivors technologisch auf dem neuesten Stand halten. Bereits der einfache **„Rifleman"** verfügt über ein relativ gutes Gewehr. Die **„SWAT"-Einheit** trägt einen Körperpanzer und ein Schnellfeuergewehr bei sich. Als Gegenstück zu den mutierten Pyromaniocs und Rioters gelten der **„Flamer"** (Flammenwerfer) bzw. der **„Sapper"**, der einen endlosen Vorrot an Handgranaten herumträgt. Die motorisierten Einheiten der Survivors sehen zwar weniger spektakulär aus als die Ungetüme auf Mutanten-Seite, sind ihnen in puncto Feuerkraft aber ebenbürtig. Während das Aufklärungsmotorrad **„Dirt Bike"**, das **„All Terrain Vehicle"** und der **„4x4 Pickup"** zu den leichteren Waffen zählen, die bereits in den ersten Missionen zur Verfügung stehen, muß für das schwere Kriegsgerät erst geforscht werden: Mit dem mobilen Flammenwerfer **„Flamethrower ATV"** lassen sich mehrere Infanteristen auf einmal beseitigen. Als Krone der technischen Schöpfung gelten die feuerstarken, aber auch teuren **„Anaconda Tanks"** und die gewaltigen **„Barroge Crafts"**. Die letzteren richten gegen gepanzerte Gegner zwar weniger Schaden an als die Anacondas, sind dafür aber die am besten gepanzerten Fahrzeuge im Spiel. Eine gemischte Verteidigungslinie aus Tanks und Barrage Crafts ist selbst von einer großen Mutanten-Armee nur schwer zu überwinden.

Strahlenopfer

Eigentlich ist es ja gemein von Beam Software, daß sie die unglückseligen Strahlenopfer in die Rolle der unsympathischen Bösen zwängen. Die mangelnden technischen Fähigkeiten der Mutes schlagen sich natürlich auch auf das Aussehen ihrer Infanterie-Einheiten und Fahrzeuge nieder. Trotzdem haben sie es geschafft, eine überaus schlagkräftige Armee auf die Beine zu stellen. Mit einem primitivem Pfeil und Bogen erwehrt sich beispielsweise der **„Berserker"** seiner Haut, während der **„Rioter"** mit Molotow-Cocktails um sich wirft. Etwas modernere Infanteristen sind der **„Shotgunner"**, der mit einer erbeuteten Schrotflinte unterwegs ist, sowie der **„Pyromaniac"**, der sich aus Schläuchen und Kanistern einen mächtigen Flammenwerfer zusammengeschustert hat. Der Mangel an Know-how hat bei den Mutes auch dazu geführt, daß nur zwei der sechs „Fahrzeuge" auch wirklich Fahrzeuge sind: Das **„Bike mit Sidecar"** verfügt über ein schußkräftiges Maschinengewehr, und der **„Monster Truck"** kann feindliche Fußsoldaten einfach niederwalzen. Die restlichen Einheitenarten entspringen allesamt Dr. Oppenheimers Genküche: Der **„Dire Wolf"** ist ein sechsbeiniger Wolf mit bewaffnetem Reiter, der **„Giant Scorpion"** spuckt hochgiftige Säure, der **„War Mestadon"** ist eine Art Kampfelefant und der **„Giant Beetle"** eine abenteuerliche Mischung aus Spinnenwesen und Riesenkäfer.

ten nur solche Gebäude errichtet bzw. kostspielig upgegradet werden, die in den nächsten Minuten auch tatsächlich benötigt werden. Wer - wie in C&C üblich - einfach auf Verdacht oder Vorrat einen Luftschlag in Auftrag gibt, dem fehlt beim nächsten Angriff vielleicht eine einzige, dafür aber entscheidende Einheit.

Fremde Federn glänzen am schönsten!

„Warum die eigene Phantasie bemühen, wenn Westwood doch so gute Ideen hat?" - könnte der Gedanke sein, der dem Konzept aller Missionen zugrundeliegt. Kurz gesagt lassen sich drei Typen von Aufträgen unterscheiden: Missionen, die mit einem Mobilen Bauhof beginnen, Missionen, die mit einer bereits errichteten, aber lädierten Basis beginnen, sowie die allseits beliebten Stoßtrupp-Missionen. Na, kommt Ihnen das bekannt vor? Wie dem auch sei - das bereits erwähnte, sehr intelligente Kartendesign läßt den Spieler über diese Phantasielosigkeit noch einmal hinwegsehen. Gerade dem Design läßt sich wohl auch zuschreiben, daß der Spannungsbogen im Endeffekt doch völlig anders verläuft als beim „großen Vorbild". Während es bei C&C oft möglich ist, sich so lange vor dem Feind zu verstecken, bis der entscheidende Überraschungsangriff ausgeführt werden kann, muß eine Übermacht in KKND mühsam errungen werden. Da der Computer mit großer Vorliebe riesige Armeen zusammenstellt, um diese - auf mehrere Fronten verteilt - gegen die Spielerbasis zu schicken, ist es meistens gar nicht möglich, selbst schlagkräftige Truppenverbände aufzubauen, mit denen die feindliche Ansiedlung überrollt werden könnte. Etwas erfolgversprechender ist da schon das hinterlistige Abschneiden gegnerischer Versorgungslinien. Da nicht nur die eigenen Ölvorräte mit der Zeit zur Neige gehen, sondern logischerweise auch die des Computers, müssen beide Kontrahenten Ihre Öltürme immer tiefer im Feindesland errichten. Wer die Chance nutzt und rechtzeitig einige gegnerischen Tankwagen vernichtet, kann sein Gegenüber förmlich ausbluten lassen. Zu dumm, daß dem Computer dieses Wissen ebenfalls mitgegeben wurde...

Wettstreit der Interfaces

Während dem Spielprinzip alles in allem der Stempel „Kopie" aufgedrückt werden muß, sackt das Benutzerinterface seinerseits Lorbeeren ein: Beam Software hat es verstanden, die wegen einiger Unzulänglichkeiten gerügte C&C-Benutzeroberfläche um ein paar sinnvolle Neuerungen zu erweitern. Wie gewohnt, wer-

Echt orkisch! Während die Survivors in Stahlbauten leben, zimmern sich die Mutants ihre Behausungen aus Knochen und Steinen zusammen.

Die schlanken Pop-Up-Menüs am rechten Bildschirmrand kommen der Übersicht zugute. Der gezeigte Kartenausschnitt könnte nicht größer sein.

Drei Tophits im Vergleich

	KKND	C&C2: Alarmstufe Rot	WarCraft 2
Technik			
Grafikmodi	SVGA	SVGA (nur Win 95)	SVGA
Musik	CD-Audio	CD-Audio	CD-Audio
Qualität d. Musik	ausreichend	gut	gut
Handling	sehr gut	gut	gut
Betriebssystem	DOS	DOS/Win 95	DOS
Anzahl CDs	1	2	1
Ausstattung			
Anzahl Solo-Missionen	2 x 15	2 x 14	2 x 14
Multiplayer-Missionen	10	32	10
Multiplayer-Spieler	2-6	2-8	2-8
geschätzte Spielzeit (Solo)	ca. 40 Std.	ca. 50 Std.	ca. 60 Std.
Karteneditor vorhanden	nein	ja	nein
Internet-Spiele-Server	nein	ja	nein
Chat-Funktion	ja	ja	ja
Sonstiges			
„abgemilderte" deut. Version	nein	ja	nein
Mission-CDs erhältlich/geplant	nein	ja	ja
Schwierigkeitsgrad	hoch - sehr hoch	hoch	mittel - hoch
PC Games-Wertung	88%	90%	90%

den die einzelnen Fahrzeug- oder Infanterie-Einheiten mittels eines Linksklicks oder über einen Auswahlrahmen aktiviert und mit einen weiteren Mausklick auf der Karte herumdirigiert. Als wichtigste Neuerung sticht der schlanke Menübalken am rechten Bildschirmrand ins Auge. Anstatt alle Bau-Optionen permanent anzuzeigen und dadurch den sichtbaren Kartenausschnitt einzuengen, wurden Pop-Up-Menüs verwendet - in etwa vergleichbar mit dem Windows-Startmenü. Der einzige Nachteil dieses Systems zeigt sich beim Zugriff auf die Radarkarte, die - falls ausgeklappt - ziemlich störend im Spielbildschirm herumsteht.

Fördertürme außerhalb der Basis sind ein beliebtes Ziel des Computers.

Wer Engstellen rechtzeitig blockiert, kann seine eigene Basis schützen.

Eine echte Innovation ist auch die Möglichkeit, mehrere Produktionsaufträge auf einmal zu vergeben. Anstatt mit Argusaugen darüber zu wachen, wann die nächste Kampfeinheit endlich bestellt werden kann, klickt der KKND-Spieler im Produktionsmenü einfach mehrmals auf dasselbe Symbol. Wer größere Armeen aufbauen will, klickt einfach so lange, bis ein „Unendlich"-Symbol erscheint - und bekommt so ständig frischen Nachschub. Wir fragen uns, warum bisher noch kein anderer Hersteller auf diese Idee gekommen ist. Punkt an Beam Software!

Statement

Ist Ihnen aufgefallen, wie oft ich auf diesen Seiten den Titel „Command & Conquer" erwähnt habe? Das war weniger böse Absicht als eine Notwendigkeit. Wenn ein Hersteller versucht, einem anderen nachzueifern, muß sich das Ergebnis eben auch am „Original" messen lassen. Mal unter uns: KKND ist dem Megaseller aus dem Hause Westwood schon verdammt ähnlich. Glücklicherweise wurden einzelne Schwerpunkte anders gelegt. Die Bedienung finde ich persönlich etwas bequemer, und die K.I. der einzelnen Einheiten sowie des Computergegners erscheinen mir ebenfalls etwas überlegener. In puncto Ausstattung hat Alarmstufe Rot ganz klar die Nase klar vorne - und das nicht nur wegen der zusätzlichen Boot- und Fliegereinheiten, sondern auch aufgrund seiner stabilen Internet-Anbindung. Ganz toll gefällt mir an KKND der hohe Anspruch an die geistige Flexibilität des Spielers. Nicht nur während der Kampagnen, sondern auch innerhalb einzelner Missionen muß der Benutzer seine Spielweise mehrmals umstellen: vom verzweifelten Verteidiger zum kampflustigen Kriegsherrn - und umgekehrt. Wer in seinem Softwareschrank noch Platz für eine gute Nummer Zwei hat, kann mit diesem Kauf nichts falsch machen.

Der Ton macht die Musik

Angesichts des Überangebots im Genre kommt der Präsentation und dem sonstigen Drumherum wachsende Bedeutung zu. Beim ersten Punkt kann sich KKND unter DOS und Windows 95 einigermaßen gut behaupten: die SVGA-Grafik mit 640 x 480 Bildpunkten reicht an vergleichbare Grafik-Engines heran, übertrumpft die Konkurrenz aber stellenweise durch spektakuläre Explosionseffekte und so witzige Einfälle wie beispielsweise eine gigantische, bis zur Brust im Sand versunkene Freiheitsstatue. Was wohl kein Programmierteam - so auch nicht Beam Software - jemals in dem Griff bekommen wird, ist das störende Ruckeln, sobald 50 oder mehr Einheiten gegeneinander zu Felde gezwungen werden - da hilft auch kein Pentium 166. Stichwort „Drumherum": Der Multiplayer-Modus für maximal sechs Spieler tut im Netzwerk brav seinen Dienst und kann auch über Modem oder Nullmodem in leicht ausgebremster Form betrieben werden. Eine Verbrüderungs-Option (Taste „A") garantiert ähnlichen Langzeit-Spielspaß wie die Mitbewerber. Bei den Missionsbeschreibungen, die in C&C2 fast schon Spielfilm-Niveau erreichen, konnte und wollte Beam Software nicht mithalten. In 30 kurzen, technisch einwandfreien Videoclips wird dem Spieler erklärt, was er tun oder lassen soll - und fertig. Auf Überraschungen oder plötzliche Handlungsumschwünge der Machart „Stalin-tot-Kane-plötzlich-an-der-Macht!" wurde gänzlich verzichtet. Weniger Verständnis wird der Spieler dem anfangs interessanten, später eintönig werdenden Heavy-Metal-Soundtrack entgegenbringen. Sphärische Endzeit-Begleitmusik hätte der eh schon spannungsgeladenen Atmosphäre vielleicht noch eine Krone aufgesetzt.

Thomas Borovskis ■

In dieser Mission hat der Spieler keine eigene Basis. Mit einer kleinen Gruppe von Scharfschützen muß das Gebäude ganz links im Bild zerstört werden. Der Mutanten-Offizier unter dem Totem ist das Ziel ihres Anschlags.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 60 MB	GeneralMidi
CD 450 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-6 Spieler über Netzwerk, Modem und Nullmodem

RANKING

Strategie	
Grafik	87%
Sound	62%
Handling	85%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	Februar '97

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Mit meiner Kondition geht es bergab! Warum? Bei unseren monatlichen Wettkämpfen im Arbeitweitwurf bzw. Arbeitzielwurf kann ich gegen meine Kollegen nicht anstinken; und schuld daran seid Ihr. Während die Kollegen vor lauter Trainingsmaterial nicht wissen wohin, sehe ich mich gezwungen, meine Trainingssekunden auf ein Minimum zu beschränken. Manche Briefe muß ich sogar mehrmals werfen. Ganz klar, daß ich unter diesen Umständen keine vernünftige Punktezahl erreichen kann. Das wäre ja noch nicht so schlimm, wenn diese Punktezahl nicht zusammen mit den veröffentlichten Seiten mein Monatsgehalt ergeben würde. Da meine Seitenzahl beschränkt bleibt, kann ich nur auf mehr Trainingsmaterial hoffen, um gelegentlich Miete zahlen zu können. Scherz? Bekanntlich mache ich niemals Scherze! RR

Geschichtliches

*Hallo Rainer,
trotz oder gerade wegen meines Alters (37) möchte ich mal einen Brief an Dich bzw. an alle Leser loswerden. Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: ich betreibe ein Computergeschäft und habe deshalb logischerweise auch immer wieder mit Games zu tun. Aber C&C, Wing Commander III und IV und diverse andere Sachen stehen bei mir auch privat im Regal...
Deshalb bin ich seit geraumer Zeit Abonnent der PC Games und freue mich immer wieder über Eure kompetente Berichterstattung. Weiter so! Doch nun zum eigentlichen Thema meines Briefes: die bpjs (wegen ihrer Denkweise absichtlich klein geschrieben) und unsere Gerichtsbarkeit. Viele Gamer kennen die Aktivitäten dieses Gremiums von IDs Produkten her. Neu ist, daß die Clipart-Sammlung eines bekannten Grafikprogramms aufgrund eines Beschlusses des Münchner Amtsgerichts beschlagnahmt wurde, weil man die unglaubliche Frechheit besessen hatte, die Köpfe von Dschingis Khan, Saddam Hussein, einem gewissen Österreicher und ein paar anderen unangenehmen Personen mitzuliefern. Das „böse Zeichen" war übrigens auch dabei... Um einen Fortbestand des Verbots zu verhindern, prangt nun auf jedem Karton ein Aufkleber mit der Warnung (sinngemäß): „daß die mißbräuchliche Verwendung des Inhalts dieses Produkts untersagt sei". Ich muß also jetzt jedem Kunden erklären, daß es sich dabei um ein -ZENSIERT- (Hoppla, dürft Ihr dieses böse Wort überhaupt drucken???) (Ich bin mir nicht sicher, aber mein allseits beliebtes -ZENSIERT- kann hier nicht schaden. Anm.v.RR) und die Visagen von ein paar historischen Figuren handelt! So langsam frage ich mich, ob uns Deutschen unser paranoides Verhalten erst im Laufe der Jahre eingetrichtert wird oder ob es ganz einfach schon zur Erbmasse gehört. He, Leute, das ist doch nicht mehr gesund! Meiner bescheidenen Meinung nach sollten sich diese Damen und Herren lieber mal an den Bahnhofskiosken und im einschlägigen Zeitschriftenhandel umsehen, da gäbe es weiß Gott genug zu zensieren und zu beschlagnahmen. Aber anscheinend ist unsere Branche zur Zeit das beliebteste Betätigungsfeld für karrieregeile Staatsdiener. Sei es nun im Internet, bei Computerspielen oder im Fernsehen, überall wird kontrolliert, spioniert und zensiert.
Fast schon wie in (zensiert...). Da bleibt als einzige „rechtsfreie Zone" nur der Diplomatenkoffer. Der bleibt allerdings den „Zensoren" vorbehalten... Eigentlich sollte hier schon das Schlußwort kommen, aber gerade habe ich eine US-Version von C&C-Red Alert gesehen, und ich muß sagen: jetzt reicht's mir! Da werden beispielsweise ganze Videosequenzen unterschlagen, nur weil der bereits erwähnte Österreicher drin vorkommt. Von den Blechdosen-Geräuschen mal ganz abgesehen. Natürlich kann man sich fragen, ob diese Dinge für das eigentliche Spiel erforderlich sind. Vermutlich nicht. Aber als 37jähriger sei mir die Frage gestattet, mit welchem Recht mir eine staatliche Stelle vorschreibt, was ich sehen darf und was nicht. Deshalb rate ich jedem erwachsenen Spielefreak mit ausreichenden Englischkenntnissen, sich keine „deutschen" Spiele mehr zu kaufen. Ich selbst werde mir jetzt eine US-Version von RA holen, nicht weil ich den Herrn -ZENSIERT- (sicherheitshalber) unbedingt sehen möchte, sondern einfach aus Prinzip. Und weil ich diese Bevormundung satt habe.
PUNKT
P.S. Ein sinngemäßer Brief geht auch an unsere moralischen Vorkoster, zur bpjs...*

Michael Walther

Da ich bisher nie das Bedürfnis verspürte, jenes Zeichen in ei-

nes meiner Dokumente einzubauen, finde ich diese Aktion nun nicht so nervenzerfetzend. Ich war zu besagter Zeit nur ein Glitzern in den Augen meines Vaters - darum sind diesbezügliche Schuldgefühle bei mir nur minimalst ausgeprägt. Dennoch bringe ich Verständnis dafür auf, wenn andere Leute etwas „panisch" darauf reagieren, und ein paar Spinner, die nichts aus dem Geschichtsbuch gelernt haben, liefern ihnen auch immer wieder Grund für diese Panik. Ähnlich verhält es sich mit C&C 2. Ich vermisse nichts, wenn mir diese pixelige Videosequenz entgeht, und ich brauche auch nicht das Feeling, echte Menschen statt Roboter in die Schlacht zu schicken. Ist es nicht besser, daß die Macher von C&C beschlossen haben, es „einzudeutschen", statt (unter Garantie!) die Pfade der Indizierung zu beschreiten und somit ein geniales Game (He... das war Schleichwerbung. Bekomme ich was dafür?) der hiesigen Öffentlichkeit schwer bis gar nicht zugänglich zu machen? Natürlich kann es mir auch den Tag vermiesen, wenn ich spüre, daß ich (obwohl schon geraume Zeit volljährig) „bevormundet" werde. Aber einfach dafür der BPjS die Schuld in die Schuhe zu schieben, bedeutet, es sich zu einfach zu machen. Die BPjS tut eigentlich nur das, wofür sie bezahlt wird! Recht oft bekomme ich auch mit, daß Kids zweifellos im Besitz von indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen sind, die nun wirklich nicht in die Hände von Kindern gehören. Also erscheint mir eine gewisse Kontrolle nötig. Daß die BPjS nicht unbedingt das optimale Werkzeug dafür ist (Indizierung hin oder her, die Kiddies werden dennoch diese Spiele besitzen. Sie werden sogar größeren Ehrgeiz in deren „Erwerb" legen, weil es ja cool ist, „verbotene" Software zu haben), fällt mir momentan keine bessere Lösung ein. Altersfreigaben sind für die Katz, weil oft unwissende Eltern ihrem Nachwuchs die Spiele in die Hand drücken, ohne sich um den Aufdruck bezüglich des empfohlenen Alters zu kümmern. Und wenn der Bub das Game so nicht bekommt, besorgt er es sich von Freunden. Diese Freunde wird es zwar auch nach erfolgter Indizierung geben, aber immerhin wird die Verbreitung solcher Soft erschwert. Leider auch für Volljährige. Obwohl ich wirklich kein Freund der BPjS bin, halte ich mich mit harscher Kritik an ihr zurück, weil mir schlicht und ergreifend auch kein Patentrezept einfällt. Deinen Unmut kann ich zwar gut verstehen - aber einen konstruktiven Vorschlag zur Beseitigung dieses Mißstandes habe ich darin auch nicht gefunden. Um mir keinen Wolf zu schreiben, möchte ich das Thema heute erst mal beenden. Sollten dazu noch konstruktive Briefe oder E-mails kommen - ich bin bereit!

PHILOSOPHISCHES

Moin Rainer!
In den letzten Ausgaben der PC Games war des öfteren die Rede von „Künstlicher Intelligenz". Um es kurz zusammenzufassen: Die Computerspiele werden immer schlauer. Die „Überlegungen", die der Computer dabei durchführt, werden dem eines Menschen aus Fleisch und Blut immer ähnlicher. Das soll natürlich den Spielspaß steigern und das jeweilige Game zu einem echten Erlebnis machen. Das ist ja so weit in Ordnung. In einem Strategiespiel ist es einfach nötig. Aber es gibt seit neuestem auch ein Programm auf dem Markt, das richtige moralische Diskussionen hervorruft. Die Rede ist von „Creatures". Immerhin handelt es sich bei den Norns um „echte" Lebewesen, die lernen, denken, Nahrung aufnehmen und sich vermehren. Ist es richtig, daß der User über sie bestimmen darf, sie im Notfall sogar einfach „exportieren" oder abschalten kann? Werden Computer jemals in der Lage sein, sich mit ihrer KI „selbständig" zu machen und sich Fragen wie „Warum gibt es mich?" zu stellen? Die Meinung von Dir und anderen Lesern zu diesem Thema würde mich sehr interessieren.

Mitfreundlichen Grüßen: Chris

Ich denke, hier ist die Phantasie mit Dir durchgegangen. Was im allgemeinen unter KI verstanden wird, hat nix - aber auch gar nix - mit Intelligenz zu tun. Es handelt sich eigentlich „nur" um Programme, die menschliches Denken mehr oder weniger geschickt nachahmen. Mit echtem Denken hat das so viel zu tun, wie Sega Rally mit echtem Autofahren. In „Creatures" tummeln sich auch keine echten Lebewesen, sondern nur Programmteile, die so tun als ob. Ein Computer kann ausschließlich vorgegebene Gedankengänge haben. Einen selbständigen Gedanken wird er nicht entwickeln - geschweige denn, wie in Deiner Vision, sich in philosophischen Gedankengängen über den Sinn des Lebens die Schaltkreise erhitzen. Ich will hier nicht abstreiten, daß es einen selbstdenkenden Computer jemals geben wird, doch sind die dafür nötigen Voraussetzungen so komplex, daß dies wohl erst der Fall sein wird, wenn wir nur noch als Statistiken im Geschichtsbuch auftauchen.
Und das ist auch gut so! Mir würde vor dem Tag grauen,

an dem mir mein Computer das erste Mal den Dienst verweigert, weil die gestellte Aufgabe seine religiösen Gefühle verletzt.

KRITIK

Tag Rainer!
Warum fallen Eure Wertungen immer so übermäßig hoch aus? Andere Spielezeitschriften werten meist viel tiefer. Wieso das? Vielleicht Werbestrategien, vielleicht Geld oder exklusive Rechte an Demos? Warum erkauft Ihr Euch Demos? Wir woren ziemlich entsetzt, als wir in einer anderen PC-Zeitschrift lasen, daß Ihr versprochen hattet, Diablo mindestens 75% zu geben, wenn Ihr dann exklusiv das Demo bekommt. Solche Maßnahmen finden wir absolut -ZENSIERT-, weil Ihr Spiele ja richtig testen sollt. Wenn Ihr so weitermacht, könnt Ihr gleich einpacken, denn die Konkurrenz überholt Euch dann mit links! Warum schreiben wir das überhaupt? Ihr habt sowieso keinen Mut, diese Kritik abzudrucken, obwohl Ihr nach Kritik verlangt.

Mario R., Christian J.

Das soll eine Kritik sein? Unter Kritik verstehe ich irgend etwas mit Begründungen und nicht eine Anhäufung von Behauptungen, die man irgendwo gelesen hat. Ich habe zwar gedacht, dieses Thema wäre von uns schon ausreichend abgehandelt worden. Offensichtlich nicht. Obwohl es mir eigentlich zu dumm ist, werde ich noch einmal darauf eingehen. Warum sich unsere Mitbewerber nicht unserer Meinung anschließen, ist mir nicht bekannt. Wir stehen jedenfalls zu unseren Wertungen und können auch jede einzelne begründen. Auf die Wertungen anderer einzugehen erscheint uns nicht sinnvoll. Mit Geld hat das nichts zu tun. Und nun zum Thema „Demos erkaufen". Auch wir haben jenen „netten" Artikel gelesen. Klar bekommen wir manche Demos, die andere nicht bekommen. Allerdings hat das etwas mit marktwirtschaftlichen Überlegungen des Herstellers zu tun - nicht mit dem Erkaufen von Wertungen. Klingt zwar arrogant, aber ein wenig Eigenlob wird mir auch gestattet sein: Wir verkaufen nun einmal recht beachtliche Mengen an Zeitschriften, und meine Kollegen stecken wirklich viel Zeit, Arbeit und Nerven in die Beschaffung solcher Demos. Wenn das unsere Mitbewerber nicht schaffen, tut mir das aufrichtig leid, aber deshalb mit der Dreckschleuder zu hantieren, finde ich doch etwas übertrieben. Wenn Ihr Euch die Mühe gemacht hättet, besagtes Spiel „Diablo" einmal anzusehen, würdet Ihr ziemlich sicher auch feststellen, daß unsere Wertung durchaus gerechtfertigt - und nicht erkauft - ist.

INTER-NETT

Hi Rainer!
Nein, jetzt kommt nicht der inzwischen standardisierte Text: „Lassen wir die Schleimereien und kommen gleich zum Punkt", sondern (Hier wurde geschleimt. Da langweilig und überflüssig, von mir gestrichen. Anm. v. RR). So, nun kommen wir doch zum Punkt (Endlich. Anm. v. RR):
1. Warum willst Du eigentlich kein Bild von Dir zeigen? Ich glaube, daß die Leser schon was aushalten können.
2. Wie wäre es, wenn Ihr wieder einmal ein paar interessante Internet-Seiten zu aktuellen Spielen bringt?
3. Was macht eigentlich der PP-Zähler?
4. Noch mehr zum Thema Internet. Könnt Ihr nicht auf Euren Server kostenlose Homepages anbieten? Aber es wäre dann auch gut, wenn es ein wenig mehr wäre als nur das eine MB, das die meisten anbieten.
5. Rainer, grüß Petra von mir. Petra, setz doch mal wieder Deine Fingernägel ein!

Tschüß: Alexander Thran

1. Es wird mir echt zu langweilig. Für meine Fotoscheuheit gibt es keinen besonderen Grund. Ich mag eben nicht! Da würde nicht einmal Geld helfen. Seht es doch endlich ein.
2. Tun wir doch schon lange! Seh Dir mal unsere Homepage (http://www.pcgames.de) an.
3. Nicht aufgepaßt? Die Frage wurde in der letzten Ausgabe schon mal beantwortet. Kein Poster in der PC Games! Alle, die es nicht lassen können, finden auf unserer Homepage eine Rubrik namens „Rossi's Rumpelkammer". Dort kann man vier (!) Poster downloaden.
4. Haben wir eigentlich nicht vor. Wir bezahlen eine Firma, die den Server für uns bereitstellt. Mehr Platz würde auch mehr Kosten verursachen. Und ich denke nicht, daß private Homepages, die zudem meist nichts weiter Interessantes und eine Gästeliste enthalten, diese Kosten rechtfertigen. Die Links zu ein paar interessanten Homepages findest Du trotzdem in meiner Rumpelkammer.
5. Grüße wurden übermittelt. Aber was soll das mit den Fingernägeln? Petra würde mir nie wehtun, oder? Petra???

ALTERTUMSFORSCHUNG

Hallo Ihr!
Ist zwar nicht der Rede wert, aber eine kleine Anmerkung zum „Leisure Suit Larry 7 Review" kann ich mir nicht verkneifen. Eine „Sniff-Karte" mit verschiedenen Gerüchen zum Freirubbeln ist beileibe keine „echte Weltneuheit"! Schon in den 80ern hat Infocom seinen Spielen Goodies wie Streichhölzer, Zeitungsausschnitte, Eintrittskarten und ähnliches beigelegt - und bei „Leather Goddesses of Phobos" war es eben eine „Scratch'n Sniff-Karte". Gab der Spieler an bestimmten Stellen „sniff" ein, teilte der Computer mit, welches Feld freizurubbeln sei, auf das er sich an mehr oder minder angenehmen Gerüchen ergötzen konnte. Naja, aber das war 1984 - viel zu lange her für Petra, als daß sie das wissen kann. Sie ist doch höchstens 20 Jahre jung (stimmt, das Boggern habe ich von Larry gelernt - wie kommst Du darauf?). Es mag Euch trösten, daß andere Zeitschriften die „Sniff-Karte" ebenfalls zur einmaligen Sensation im Spiele-Markt erhoben haben.

In diesem Sinne, Tschüß: Ingo Ahrens

Ach ja, damals.... die guten „Infocoms" sind mir immer noch in angenehmer Erinnerung. Noch heute prangt der „Don't Panic-Button" aus dem „Hichhicker's Guide to the Galaxy" auf meinem Monitor. Leider sind mir damals aufgrund von Schwindsüchtigkeiten meiner pekuniären Mittel die „Leather Goddesses" entgangen. War ein übles Jahr, 1984. Ich hatte gerade meine zweite Scheidung hinter mir, und mein erster Sohn ist damals „Hare Krishna" singend von der Uni gehüpft, um nach Katmandu zu fahren. Die gute Petra interessierte sich in jenen Tagen nahezu ausschließlich für Lego und „New Kids on the Block" (Ich habe nachgeforscht!). So mag man uns den Lapsus zwar nicht vergessen, aber verzeihen.

Serviceleistungen im Überblick

Die richtige Nummer...

Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update
Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.

Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen
Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.

Probleme mit der Cover-CD-ROM
Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030

Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt
Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an:

Astat Media,
Reklamation PC Games,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

Heftnachbestellungen
Es können nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich an: CP Verlag & Agentur, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

Fragen zum Abonnement
Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?	im Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15°°-18°°	-
Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14°°-17°°	-
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8°°-18°°	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15°°-19.°°	http://www.bluebyte.de
BMG interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10°°-17°°	-
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15°°-18°°	-
Disney interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10°°-12°°, 14°°-17°°	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15°°-18°°	-
Greenwood Entertainment	0 2 34-9 3 2 05 55	Mo-Fr 15°°-18°°	-
ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17°°-20°°	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15°°-18°°	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14°°-17°°	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15°°-18°°	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13°°-18°°	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.psygnosis.com
Ravensburger interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16°°-19°°	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10°°-18°°	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18°°-20°°	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11°°-13°°, 14°°-18°°	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16°°-18°°	-
Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9°°-18°°	http://www.ubisoft.com
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9°°-17°°	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14°°-18°°	http://www.vie.com
Warner interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15°°-18°°	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche noch einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

INHALT

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 1/97

TIPS UND TRICKS AUSGABE 2/97

Komplettlösung Teil 6: Adelaide und Suzuka

Grand Prix 2

Im letzten Teil widmen wir uns den Strecken in Adelaide und Suzuka. Diese beiden Kurse stellen den Abschluß der Saison dar, und wir hoffen natürlich, daß Sie der Konkurrenz in den bisherigen Rennen auf- und davongefahren sind. Viel Spaß mit dem Abschluß unserer Serie zu Grand Prix 2.

Australien - Adelaide

In Adelaide können Sie gleich an mehreren Stellen sehr viel Zeit gutmachen. Die beiden Spitzkehren an den Punkten (14) und (17) erfordern rechtzeitiges Bremsen, aber es kommt stark darauf an, wie man aus der Kurve herauskommt. Waghalsigere Piloten können bei den beiden schnellen Schikanen (1) und (8) der Konkurrenz davonfahren.

Gleich zu Beginn der Strecke ist eine Schikane. Achten Sie bei der Einfahrt auf die Boxen-Gasse: hier können Kollegen ausscheren! Die Schikane selbst ist kein großes Problem. Bremsen Sie den Wagen auf knapp 220 km/h ab und halten Sie das Tempo. Wenn Sie an der Rechtsbiegung vorbei sind, können Sie schon wieder voll beschleunigen.

Es folgen nun drei fast rechtwinklige Kurven. Bremsen Sie beim Schild mit dem Pfeil nach rechts kräftig ab und fahren Sie im zweiten Gang bei ca. 150 km/h in die Kurve hinein. Lassen Sie dabei die Geschwindigkeit weiter fallen, und geben Sie wieder richtig Gas, wenn Sie am Scheitelpunkt vorbei sind.

Kurz darauf müssen Sie schon wieder scharf bremsen, denn die folgende Linkskurve läßt sich auf keinen Fall mit mehr als 110 km/h nehmen.

Wieder beschleunigen und wieder in die Eisen steigen. Bei der abschließenden Linkskurve dieses Streckenabschnitts sollten Sie das Tempo wieder auf 150 km/h drosseln und beim Einlenken weiter fallen lassen, um nicht an der Bande zu landen. Achten Sie aber darauf, früh genug zu beschleunigen.

8 9

Es folgt eine sehr schnelle Schikane, die sich problemlos mit 240 km/h durchfahren läßt, wenn Sie die Seitenbegrenzungen nicht besonders stark berühren. Achten Sie darauf, das Tempo möglichst konstant zu halten.

10

Wenige Meter nach der Schikane folgt schon wieder eine scharfe Rechtskurve. Also: wieder abbremsen und mit knapp 150 km/h durchdriften. An diesen Stellen läßt sich übrigens am meisten Zeit gutmachen - allerdings ist auch das Risiko entsprechend höher.

11 12

In der nächsten Rechtskurve geht es leicht bergauf. Wagemutige Fahrer bleiben hier voll auf dem Gas und schrammen komplett über die Seitenbegrenzung. Sie können aber auch ruhig kurzzeitig den Fuß vom Gas nehmen. Achtung! Die Sicht ist hier sehr eingeschränkt, wenn sich in der Kurve ein anderer Wagen befindet, ist eine Karambolage vorprogrammiert!

13 14

Die Spitzkehre hat es in sich. Bremsen Sie schon weit vor dem Schild 100, um nicht in die Bande zu knallen. Am Scheitelpunkt der Kurve ist das Maximaltempo ca. 70 km/h - wer nur einen kurzen Augenblick zu spät bremst, hat meist keine Chance mehr.

15

Die nächste Linkskurve ist sehr gutmütig und läßt sich bei knapp 150 km/h im zweiten Gang bequem durchfahren. Dies ist eine der Kurven, in denen man ruhig ein wenig experimentieren kann. Wenige Stundenkilometer mehr können die Zeit ganz erheblich beeinflussen.

10 11

Die letzte Herausforderung vor der Zielgeraden. Bremsen Sie noch vor dem Schild mit dem Pfeil nach rechts, um in die Kurve mit knapp 110 km/h hineinzufahren. Auch hier lassen Sie das Tempo weiter sinken.

Japan - Suzuka

Suzuka ist eine sehr kurvenreiche, aber dennoch schnelle Strecke. Überholmöglichkeiten gibt es nur wenige, empfehlenswert sind hier die kurzen Geraden. Wichtige Sekunden gewinnen Sie bei der Schikane (15) und bei dem Abschnitt von (3) bis (7).

1 **2**

Nach der langen Geraden wartet eine langgezogene Rechtskurve, die gegen Ende sehr eng wird. Bremsen Sie deshalb schon bei dem Schild mit dem Pfeil nach rechts ab und lenken Sie bei ca. 180 km/h in die Kurve ein. Vergessen Sie aber nicht, das Tempo weiter zu drosseln, sonst droht ein Abflug.

3

Die folgende Kurvenkombination läßt sich mit relativ hoher Geschwindigkeit durchfahren. Gehen Sie in die erste Linkskurve im vierten Gang bei ca. 250 km/h hinein...

4

...und lassen Sie dann das Tempo auf ca. 210 km/h fallen, bevor Sie in die folgende Rechtskurve einlenken. Wenige Stundenkilometer zuviel können den Wagen ausbrechen lassen.

5

Geben Sie dann wieder vorsichtig Gas und nehmen Sie die Rechtskurve mit knapp 230 km/h. Sie können jetzt noch einmal kurzzeitig beschleunigen, müssen dann aber sofort...

6

...kräftig abbremsen, denn die anschließende Rechtskurve läßt sich nur mit maximal 180 km/h durchfahren. Da es leicht bergauf geht, kann der Wagen ausbrechen!

7

Nun geht es leicht bergauf. Wenn Sie sich streng an der linken Seite der Fahrbahn halten, können Sie aber beruhigt Gas geben und voll durchbeschleunigen.

8

Die Rechtskurve vor der Fahrbahnunterführung läßt sich ohne Probleme im zweiten Gang meistern. Hier können Sie ruhig einmal mit dem Gaspedal spielen, um den Grenzbereich abzuschätzen. An ein Überholmanöver sollten Sie an dieser Stelle auf keinen Fall denken.

9 **10**

Es folgt nun eine der schwierigsten Stellen des gesamten Kurs. Hier läßt sich viel Zeit gewinnen, aber auch verlieren. Das Problem: es gibt keinen echten Fixpunkt, an dem man seinen Bremspunkt festlegen kann. Hier sollten Sie ein wenig experimentieren. Bedenken Sie aber dabei, daß sich die Linkskurve mit maximal 90 km/h durchfahren kann.

Wie schon gleich zu Beginn des Kurses, so wird auch diese Kurve gegen Ende immer enger. Bremsen Sie bei dem Schild mit dem Pfeil nach links kurz ab und lenken Sie im dritten Gang in die Kurve ein - achten Sie darauf, das Tempo kontinuierlich sinken zu lassen.
Dies ist eine der Stellen, an denen einfach und ungefährlich überholt werden kann. Ziehen Sie noch vor dem Schild nach links, setzen Sie den Bremspunkt etwas später und steigen Sie dafür stärker in die Eisen.

Nehmen Sie kurz nach dem Schild mit dem Pfeil nach links den Fuß vom Gas und durchfahren Sie die leichte Biegung im fünften Gang mit 280 km/h.

Die letzte Schikane vor dem Ziel. Bremsen Sie schon weit vor dem Schild 100, bis sich das Tempo auf 100 km/h reduziert hat. Fahren Sie die Kurven sauber aus und geben Sie nicht zu viel Gas - an dieser Stelle ist weniger meist mehr.

Komplettlösung Teil 2 - Die Missionen der Sowjets

C&C - Alarmstufe Rot

Westwood läßt die Blechbubis tanzen: Seit Ende November ist Alarmstufe Rot Tagesgespräch Nummer 1 unter Echtzeit-Strategen. Wie versprochen lösen wir in dieser Ausgabe alle Missionen der Sowjets - bis hin zur finalen Schlacht im 14. Level. Die Mühe lohnt sich, denn erfolgreiche Feldherren bekommen einen phänomenalen Abspann zu sehen, der die Story auf fast schon geniale Weise mit Command & Conquer verbindet.

Mission 1

■ Alle feindlichen Einheiten zerstören

1. Mit den Yaks sprengt man die Fässer in die Luft und tötet „nebenbei" sämtliche Infanteristen in unmittelbarer Nähe. Ständiger Nachschub in Form von Fallschirmjägern dürfte Sie zu keinem Zeitpunkt in Bedrängnis bringen.
2. Um die Mission abzuschließen, müssen Sie auch sämtliche zivilen Gebäude und Einheiten zerstören.

Mission 2

■ Stützpunkt verteidigen ■ Gegnerische Basis zerstören

1. Für welche der beiden Einsatzorte Sie sich auch entscheiden - die Strategie ist weitestgehend identisch.
2. Sprengen Sie die Brücke, indem Sie die Schützen auf die Fässer feuern lassen.
3. Ihre Basis statten Sie mit einer Erzraffinerie, Kraftwerken, einer Cyborg-Fabrik und zwei Yaks aus.
4. Sobald Sie genügend Infanteristen beisammen haben, stürmen Sie das gegnerische Erzfeld im Südwesten bzw. Südosten. Achten Sie auf die Jeeps und machen Sie Gebrauch von den Yaks!
5. Sobald der Erztransporter auftaucht, nehmen Sie ihn unter Beschuß und zerstören das Fahrzeug.
6. Jetzt können Sie die Basis im Westen bzw. Norden entern. Die Yaks kümmern sich vornehmlich um die Gebäude (Kraftwerke, Bauhof), während die Geschütztürme von Ihren Schützen und Grenadieren problemlos beseitigt werden.

Mission 3

■ Töten Sie den Spion

1. Sobald Ihre Wachhunde die Soldaten vor den zivilen Gebäuden erledigt haben, kommen aus den Häusern mehrere Schützen und Grenadiere gerannt. Ein Infanterist wird in die Schlucht südlich des Dorfes geschickt und feuert von dort auf die Fässer. Dadurch wird der Tarnbunker zerstört.
2. Beordern Sie Ihre Truppen in südliche Richtung und töten Sie unterwegs alle feindlichen Einheiten. Anschließend bewegt sich das Heer nach Westen. Sobald Sie das nächste Dorf sehen, halten Sie Ihre Hunde zurück und schicken die Soldaten in die Ortschaft, wo sich der Spion verschanzt hält. Sobald eine Ihrer Einheiten das Dorf betritt, stürmen Infanteristen hinter Bäumen und aus Häusern hervor, die Sie aufgrund der zahlenmäßigen Übermacht problemlos abwehren können.
3. Der Spion entkommt mit einem Transportboot, das an der nördlich gelegenen Küste anlegt. Wenn die Fallschirmjäger eingetroffen sind, manövrieren Sie sämtliche Einheiten durch die Schlucht nach Norden. Nachdem die Wachposten beseitigt sind, sprengt ein Grenadier aus der Distanz die Fässer und tötet so bereits einen Großteil der alliierten Soldaten.
4. Hetzen Sie die Hunde vornehmlich auf Rak-Zeros. Die wenigen Infanteristen dürften keine größeren Schwierigkeiten bereiten. Der Spion zieht sich immer weiter nach Nordwesten zurück, wo Sie ihn schließlich in einer tückischen Sackgasse einholen und liquidieren.

Im Dorf befreien Sie die Soldaten.

Sprengen Sie die Fässer in die Luft!

Mission 4

■ Radaranlage zerstören ■ Basis und alle Einheiten vernichten

1. Plazieren Sie Ihr Baufahrzeug möglichst im Südwesten (in der Nähe des Dorfes) und errichten Sie sukzessive ein Kraftwerk, eine Erzraffinerie, eine Cyborg-Fabrik, eine Radaranlage sowie eine Werkstatt.
2. Produzieren Sie vorrangig schwere Panzer und V2-Raketenwerfer, mit denen Sie die ersten Attacken abwehren.
3. Mit Raketenwerfer beseitigen Sie die beiden Bunker am Ende der Furt, die sich ganz im Westen befindet. Ein kleines Panzerheer vertilgt alle Gegner auf dem Plateau entlang des linken Kartenrands.
4. Manövrieren Sie die Raketenwerfer auf dem Plateau in den nordwestlichen Teil der Karte. Dort bombardieren Sie die Kraftwerke, zerstören den Geschützturm und die Radaranlage. Von dieser Stelle aus können die Raketen auch den Bauhof erreichen und vernichten - dadurch verhindern Sie, daß die Alliierten pausenlos Ersatzkraftwerke bauen.
5. Sobald der Erztransporter sich über den Fluß in Ihr Gebiet wagt, richten Sie die Kanonenrohr der Panzer auf ihn.

6. Wenn Sie genügend schwere Panzer und Raketenwerfer beisammen haben, vernichten Sie alle Einheiten und Gebäude des Gegners.

Mission 5

■ Radaranlage übernehmen ■ Mittlere Insel besetzen

1. Errichten Sie sofort einen Bauhof, dazu ein Kraftwerk, eine Cyborg-Fabrik und eine Erzraffinerie. Grenadiere und Schützen übernehmen vorerst den Schutz Ihrer Basis.
2. Mit fünf Panzern wagen Sie sich in das größere Erzfeld nördlich Ihrer Basis und vernichten sämtliche Infanteristen sowie den Erztransporter. Sobald Sie eine Radaranlage besitzen, stellen Sie zwei bis drei Raketenwerfer her und zerstören damit die Geschütztürme, die vor dem feindlichen Stützpunkt plaziert sind. Zerstören Sie alle Gebäude (Ölfässer beschießen) und besetzen Sie dann mit einem Invasor die Radaranlage - das erste Ziel ist erreicht!
3. Nach dem Bau einer Werft produzieren Sie U-Boote und säubern damit die Gewässer.
4. Stellen Sie eine Waffenfabrik neben die Radaranlage und fabrizieren Sie vor allem schwere Panzer sowie V2-Raketenwerfer, die Sie mit einem Transportboot an das Ufer der mittleren Insel bringen. Dort zerstören Sie alle Einheiten, insbesondere den Erztransporter.
5. Inzwischen ist in Ihrer Heimatbasis eine mobiles Baufahrzeug eingetroffen, das Sie bei Bedarf ebenfalls auf die Insel verschiffen. Eine Erzraffinerie und eine Waffenfabrik sorgen für die nötige Infrastruktur vor Ort, um auf nervige Einheiten-Transporte auf dem Seeweg zu verzichten.
6. Raketenwerfer können aus schützender Entfernung die gesamte feindliche Basis zerlegen. Schwere Panzer schützen diese Einheiten vor Attacken der Infanteristen und Panzer.

Mission 6

■ Zwei LKWs wohlbehalten ans andere Ufer bringen

1. Fahren Sie das mobile Baufahrzeug aus der Gefahrenzone, erledigen Sie die wenigen Gegner und stellen Sie den Bauhof an Ort und Stelle auf (unterhalb des Durchgangs, möglichst weit rechts). Kraftwerk und Cyborg-Fabrik genügen vollkommen.
2. Arbeiten Sie sich mit Hundehütten in südöstliche Richtung bis zum Ufer vor und bauen Sie dort eine U-Boot-Werft. Zwei U-Boote tuckern auf der rechten Kartenseite in Richtung Norden, erledigen gefahrlos die beiden Kreuzer und erkunden die Küste.
3. Konstruieren Sie ein Transportboot, beladen Sie es mit den beiden Panzern und bringen Sie diese zur Anlegestelle am anderen Ufer (neben der Brücke). Die „doppelläufigen" Panzer haben kein Problem mit den zwei alliierten Fahrzeugen.

4. Beordern Sie das Transportboot zurück zur U-Boot-Werft, bestücken Sie es mit den LKWs und befördern Sie selbige erneut zur Anlegestelle. Wenn Sie die LKWs ausgeladen und ein Stück in nördliche Richtung dirigiert haben, ist die Mission bereits gewonnen.

Mission 7

■ Invasoren retten ■ Computersysteme aktivieren

1. Den Trupp Soldaten SOFORT nach Osten und dann nach Süden beordern. Sobald die Jungs das Ende des Ganges erreicht haben, lassen Sie sie auf die Fässer feuern.
2. Lotsen Sie das Bataillon nach links (immer den Flur entlang) und kümmern Sie sich vorerst nicht um den kleinen Raum mit den sowjetischen Soldaten. Im südlichen Teil der Anlage finden Sie mehrere Fässer nebst Tarnbunker, hinter denen sich ein Rudel Wachhunde befindet. Schießen Sie auf die Fässer, so daß der Tarnbunker zerstört wird. Die Hunde stehen ab diesem Zeitpunkt zu Ihrer Verfügung.
3. Ein Soldat schießt auf das Faß am unteren Ende des Raumes mit den feindlichen Infanteristen. Manövrieren Sie einige Hunde an der linken Mauer entlang und greifen Sie dann die Soldaten an. Keine Bange, wenn Sie einige Tiere verlieren. Betritt einer der Soldaten die Plattform, explodieren sämtliche Flammentürme innerhalb der Anlage.
4. Weiter in westlicher Richtung treffen Sie wiederum auf Fässer. Dahinter verbergen sich Rak-Zeros (mit Hunden attackieren).
5. Noch weiter im Westen entdecken Sie erneut Fässer, die Sie unverzüglich entflammen. Verfolgen Sie mit Ihren Soldaten den sowjetischen Infanteristen und töten Sie ihn. Er darf auf keinen Fall die Invasoren-Gruppe erreichen!
6. Bewegen Sie die Soldaten nach Norden und töten Sie den verbliebenen Soldaten. Das erste Primärziel ist damit erreicht.
7. Verteilen Sie die Invasoren auf die Computer-Terminals. Dadurch werden Flammentürme aktiviert, die eine Reihe von Soldaten und Tanyas vor dem finalen Computersystem röstet. Lassen Sie einen Invasor bis zu diesem Terminal vordringen.

Mission 8

■ Alles zerstören

1. Töten Sie so viele gegnerische Cybargs wie möglich und bauen Sie sofort eine Cybarg-Fabrik. Daraufhin werden die meisten feindlichen Einheiten flüchten. Am Ufer werden nach und nach mehrere Truppen an eigenen Infanteristen (u. a. Flammenwerfer, Schützen) angeliefert, die Sie zur Verteidigung Ihrer Basis einsetzen können.
2. Produzieren Sie mindestens fünf schwere Panzer, mit denen Sie Ihren Stützpunkt vor Attacken abschirmen. Setzen Sie die Flammenwerfer gegen Schützen und umherschleichende D.I.E.B.-Einheiten ein.
3. Schicken Sie fünf schwere Panzer über die Furt nach Norden und zerstören dort das Dorf. Vernichten Sie schnellstmöglich die Minenfahrzeuge!
4. Manövrieren Sie einen Teil Ihrer Erzsammler in den nördlichen Teil der Karte und schirmen Sie das Gebiet nach Westen hin mit Panzern ab. Setzen Sie Raketenwerfer ein, damit Sie ganze Heere an Infanteristen mit einem Schlag vertilgen können. Falls einer Ihrer Transporter über eine Mine holpert, reparieren Sie ihn sofort.
5. Versuchen Sie, die blauen Erzsammler zu zerstören. Beordern Sie weitere Panzerverbände über die Furt am südlichen Inselufer nach Westen und besetzen Sie die dortigen Erzfelder. Plazieren Sie die Panzer an den Furten und Ausgängen, die nach Norden führen.
6. Ziehen Sie Ihre Truppen immer weiter in nordwestlicher Richtung zusammen. Setzen Sie V2-Raketenwerfer ein, um Geschütztürme, Tarnbunker und andere Gebäude aus der Distanz zu zerbröseln.
7. Während des Vorstoßes erkunden Sie mit den U-Booten die Umrisse der Insel und versenken sämtliche Schiffe. Wenn Sie frühzeitig die Werft vernichten und wiedererrichtete Anlagen sofort bombardieren, haben Sie ein Problem weniger.

Mission 9

■ Feindlichen LKW an der Flucht hindern

1. Mit geballter Feuerkraft aller Panzer zerstören Sie die feindlichen Fahrzeuge und lassen währenddessen die stark beschädigte Basis reparieren. Lotsen Sie die Raketenwerfer aus dem Kugelhagel.
2. Betonieren Sie die Betonmauer am Nordausgang zu, errichten Sie weitere Kraftwerke, eine Waffenfabrik sowie eine zweite Erzraffinerie. Schießen Sie eine Lücke in die linke untere Ecke der Mauer, damit die Transporter zeitsparend auf das Erzfeld im Süden gelangen.
3. Energie sparen können Sie durch den Verkauf der Tesla-Spule. Wenn Sie sich entschließen, diese Verteidigungsanlage zu behalten, müssen Sie sie unbedingt vor Hubschraubern schützen. Bauen Sie entlang der Westseite mindestens vier Flakraks!
4. Der Zeitfaktor ist in dieser Mission entscheidend: Produzieren Sie so schnell wie möglich ein halbes Dutzend Panzer und rücken Sie damit nach Westen vor. Ihr Bataillon hält der Gegenwehr (Panzer, Rak-Zeros) stand. Sobald Sie auf den Stützpunkt der hellbraunen Cyborgs treffen, zerstören Sie alle Einheiten und Gebäude (in erster Linie Transporter, Kraftwerke und Raffinerien). Mit Invasoren besetzen Sie den Bauhof und die Cyborg-Fabrik. Letztere läßt Sie Rak-Zeros (in Rudeln ein erstklassiger Schutz vor Helis) herstellen, während der Bauhof die Konstruktion wesentlich leistungsfähiger alliierter Flaks ermöglicht. Sollte die Cyborg-Fabrik zerstört werden, können Sie auch nachträglich eine solche Anlage installieren.
5. Schützen Sie Ihre Niederlassung im Westen mit einer Panzer-Division, und achten Sie auf die Zerstörer, die am Ufer patrouillieren.
6. Besetzen Sie alle „Ausgänge" (siehe Karte) mit mehreren Panzern. Vorsicht: Die Brücken und Übergänge sind komplett vermint! Nähern Sie sich vorerst auf keinen Fall der Basis und vermeiden Sie auch Einsätze von Spionage-Flugzeugen und Spionen im Norden. Tun Sie es doch, wird der LKW seinen „Parkplatz" verlassen und flüchten.
7. Vernichten Sie die feindlichen Einheiten, die vor bzw. hinter den Brücken plaziert sind und sprengen Sie sie. Dadurch verringert sich die Zahl der Fluchtwege für den LKW. Den Abschuß der Hubschrauber übernehmen Rak-Zeros sowie die beiden Mammuts.
8. Jetzt speichern Sie ab und schicken eine beliebige Einheit mitten in die Basis. Sobald der LKW auftaucht, wird er von Ihren „Wachposten" mit wenigen Salven zerstört.

Mission 10

■ LKW-Konvoi von Ost nach West bringen

1. Zerstören Sie mit Ihren Panzern die wenigen gegnerischen Einheiten. Halten Sie die Trucks auf jeden Fall aus der Auseinandersetzung heraus. Belassen Sie einen Ihrer vier Panzer bei den Trucks am Startpunkt und schicken Sie die restlichen Exemplare nach Westen.
2. Arbeiten Sie sich mit den jeweils geeignetsten Einheiten voran:

Schützen	**Yaks**
Rak-Zeros	**mit Panzer überrollen**
Panzer, Jeeps	**Panzer**
Flak	**Panzer**
Geschütztürme	**MiGs/Yaks**
Kreuzer/Zerstörer	**Panzer/Flugzeuge**

3. Die Flak-Stellung an der Radaranlage zerstören Sie durch Beschuß der Ölfässer, den Geschützturm mit Yaks und MiGs.
4. Sobald Sie die Radaranlage auf der Anhöhe sehen, setzen Sie die Flak außer Gefecht. Der Panzer durchfährt die Schlucht in südlicher Richtung und zerstört anschließend die Flak am unteren Ende des Plateaus. Wenn Sie die angrenzenden Fässer treffen, zerstören Sie schließlich auch die Flak in der Mitte.
5. Mit den via Transporthelikapter eintreffenden Invasoren können Sie den Bauhof und die Reparatur-Werkstatt übernehmen. Letztere eignet sich zur Instandsetzung beschädigter Flugzeuge. Kaufen Sie sofort MiGs nach, sobald ein Flugzeug abgeschossen wird. Achtung: Ab diesem Moment startet ein knapp bemessener Countdown - also unbedingt abspeichern und im folgenden immer auf die verbleibende Zeit achten!
6. Die Schiffe werden von Panzern und MiGs zügig versenkt. Durch Beschuß der Fässer können Sie die Anlagen auf den beiden Anhebungen am oberen und unteren Kartenrand weitgehend auseinandernehmen. Die verbleibenden Gebäude und Verteidigungsanlagen werden von Ihrer Flugzeug-Staffel erledigt.
7. Beseitigen Sie alle Einheiten im westlichen Bereich der Karte, lassen Sie eine Lücke in die Betonmauer schießen und schicken Sie den am Startpunkt verbliebenen Panzer ganz nach Westen; die LKWs werden ihm anstandslos folgen.

Mission 11

■ Alle Werften vernichten ■ Alle Gebäude und Einheiten zerstören

1. Nach der Ankunft installiert man sofort den Bauhof und konstruiert nach Westen hin Kraftwerke, Erzraffinerie, Cyborg- und Waffenfabrik. Grenadiere, Schützen und Panzer schützen vor den ständigen Attacken der Alliierten, die mit Transportbooten anrücken.
2. Die U-Boote nutzt man zur Erkundung der Karte. Dirigieren Sie zwei Exemplare nach Osten, um die Kreuzer zu zerstören, die in regelmäßigen Abständen auftauchen. Ansonsten besteht die Gefahr, daß die Schiffe die beiden Brücken zerstören, die die Verbindung zu einer erzreichen Insel darstellen. Mit einem halben Dutzend MiGs können Sie Kreuzer auf Anhieb risikolos versenken.
3. Sobald die Kreuzer beseitigt sind, sollten Sie frühzeitig das Minenfahrzeug eliminieren, das die obere Insel vermint.
4. Mit MiGs und U-Booten (Werft bauen) vernichten Sie die Kreuzer, Zerstörer und Kanonenboote entlang des linken Kartenrands sowie oberhalb der Insel. In der Bucht nördlich Ihres Startpunkts sollten Sie frühzeitig die feindliche Werft mit U-Booten zerstören.
5. Stellen Sie ein Transportboot her und bestücken Sie es mit fünf Mammuts. Diese bringen Sie an die Südküste der großen Insel im oberen Kartenbereich, die von der Allianz besetzt wird. Angreifende Helikopter werden von den Mammuts vernichtet. Bleiben Sie in Küstennähe, denn die Schlucht nach Norden hin ist extrem vermint. Mit Raketenwerfern können Sie die Panzer aus der Distanz vernichten.
6. Schicken Sie die Mammuts über den rechten Gebirgspaß in die Basis des Feindes. Achten Sie darauf, daß sich keine Ihrer Einheiten in der Schlucht „verirrt". Die Raketenwerfer eignen sich hervorragend zur problemlosen Vernichtung der Tarnbunker und Geschütztürme.
7. Da es in den gegnerischen Anlagen vor Flaks und Rak-Zeros nur so wimmelt, sollten Sie vor allem vom Landweg aus operieren. Die MiGs setzt man insbesondere zur Versenkung von See-Einheiten ein.
8. Das „offizielle" Missionsziel besteht in der Zerstörung der Werften; allerdings können Sie den Auftrag nur dann erfolgreich abschließen, wenn Sie ALLES zerstören. Oft werden Tankbunker übersehen, die im Normalfall hinter Bäumen versteckt sind. Um nicht die teuren Mammuts durch verminte Gegenden lotsen zu müssen, suchen Sie mit einer aktivierten Einheit die Landschaft ab und schicken beim Auftauchen eines „roten Fadenkreuzes" einfach einige MiGs los.

Mission 12

■ Tech-Zentren erobern

1. Ihre Truppe landet direkt in einer feindlichen Basis, die von MiGs weitgehend zerstört wird. Die restlichen Soldaten und Panzer werden mit konzentrierter Feuerkraft all Ihrer Einheiten eliminiert.
2. Fahren Sie sofort den V2-Raketenwerfer nach oben aus der Gefahrenzone, da Sie ihn anschließend noch dringend für die gefahrlose Zerstörung schwerer Panzer und zweier Geschütztürme brauchen.
3. Plazieren Sie das Baufahrzeug am linken Kartenrand und konstruieren Sie ein Kraftwerk, eine Cyborg-Fabrik, eine Reparatur-Werkstatt sowie eine Raffinierie. Lassen Sie den Erzsammler auf dem Feld in östlicher Richtung „grasen" und reparieren Sie die Fahrzeuge.
4. Vor Infanteristen-Angriffen (werden von einem Transport-Heli abgesetzt) können Sie sich schützen, indem Sie die Mauer im Norden zubetonieren und den Raketenwerfer darunter plazieren. Anstürmende D.I.E.B.-Einheiten werden vom Mammut-Panzer beseitigt.
5. Zerstören Sie die Minenleger auf den Erzfeldern.
6. Vorsicht vor den Minenfeldern links und unterhalb der Zäune auf dem Erzfeld. Flaks und Mammuts beseitigen die gegnerischen Hubschrauber, MiGs kümmern sich um Zerstörer am östlichen Ufer.
7. Wenn Sie ein Dutzend Mammuts und schwerer Panzer konstruiert haben, lotsen Sie das Bataillon auf das große Erzfeld im Süden. Während die gegnerischen Erzsammler bombardiert werden, produziert man weitere Nachschub-Einheiten - Sie werden sie brauchen, denn die Attacken auf die Transporter locken etliche Panzer an.
8. Sobald Sie das Tech-Center im Südwesten in den roten Bereich geschossen haben, besetzen Sie es mit einem Invasor. Der alliierte Satellit zeigt Ihnen kurz darauf die gesamte Karte.
9. Beordern Sie Mammuts und V2-Raketenwerfer an den unteren Kartenrand und rücken Sie in östlicher Richtung vor. Die dortigen Panzer werden von Ihren Mammuts sekundenschnell vernichtet, während sich die dahinter verschanzten Raketenwerfer um Geschütztürme, Infanteristen und Gebäude kümmern.
10. Mit Invasoren nehmen Sie den Bauhof, die Werft und die Waffenfabrik ein. Auf diese Weise können Sie eine Filiale einrichten und Mammuts, Kreuzer sowie ein Transportboot produzieren.
11. Mit dem Kreuzer können Sie vorsichtig (!) die Kraftwerke auf der Insel lahmlegen. Sobald die Flak ausgeschaltet ist, zerstören MiGs und Hinds die Geschütztürme und Tarnbunker. U-Boote und Zerstörer säubern die Gewässer vor alliierten Schiffen.
12. Das Transportboot bringt fünf Mammuts und einen Trupp Invasoren - am besten gut geschützt im APC - an die Südküste der Insel. Verbliebene Einheiten und Gebäude (außer den Tech-Zentren und der Chronosphäre) werden mit Hilfe der Mammuts beseitigt.
13. Wenn Sie die Insel gesichert haben, postieren Sie jeweils einen Panzer vor jedes Tech-Zentrum und schießen es in den roten Bereich. Postieren Sie einen Cyborg vor jedes der drei Tech-Zentren und schicken Sie sie nacheinander in das Gebäude.

Mission 13

■ Radar-Anlagen deaktivieren

1. Egal, welches Gebiet Sie auch wählen - die Karten sind in beiden Fällen fast identisch.
2. Bei Ihrem Eintreffen zerstören Sie sämtliche gegnerischen Einheiten und errichten sofort Ihren Bauhof. Den Schutz der Basis überlassen Sie vorerst Infanteristen, greifen aber bald auf schwere Panzer und Mammuts zurück. Umstellen Sie Ihre Basis, da Sie in sehr kurzen Abständen Besuch von Artillerie- und Panzer-Verbänden bekommen. Vergessen Sie auf gar keinen Fall Luftabwehr-Stellungen - insbesondere dann, wenn Sie sich den Luxus von Tesla-Spulen erlauben.
3. Erkunden Sie die nähere Umgebung (vor allem im Süden). Auf diese Weise lassen sich Attacken besser überblicken.
4. Konstruieren Sie eine zweite Erzraffinerie.
5. In den Buchten bauen Sie jeweils eine U-Boot-Werft und beseitigen mit den U-Booten die Kreuzer, Zerstörer und Kanonenboote in den umliegenden Gewässern. Schiffe, die Sie nicht direkt erreichen können, müssen Sie mit Flugzeugen versenken.

6. In dieser Mission erschweren Schattengeneratoren die Aufklärung der Karte durch Spionage-Flugzeuge. Produzieren Sie zehn MiGs, fassen Sie diese zu einer Gruppe zusammen (Strg-Taste plus beliebige Ziffern-Taste) und erkunden Sie dann ein Gebiet. Drücken Sie sofort die jeweilige Ziffern-Taste. Sobald der Schattengenerator auftaucht, greifen Sie diesen mit Ihrer Flugzeugstaffel an und zerstören ihn. Verluste durch Rak-Zeros, Flak und Zerstörer müssen Sie in Kauf nehmen. Alternativ können Sie auch Fallschirmspringer einsetzen.
7. Bringen Sie zwei Transportboote mit Panzern und Mammuts am oberen Kartenrand entlang zum Stützpunkt im Westen. Laden Sie die Fracht aus und vernichten Sie alle Einheiten. Brauchbare Anlagen übernehmen Sie mit Invasoren.
8. Konzentrieren Sie sich auf die Zerstörung der feindlichen Erztransporter, um Ihren Gegner „auszuhungern". Mit Angriffen Ihrer MiGs auf „erntende" Sammler schwächen Sie die Alliierten erheblich. Reißen Sie Ihre alten Erzraffinerien ab und bauen Sie neue in der Nähe der Erzfelder.
9. Die Chronosphäre befindet sich in der südwestlichen Ecke. Achten Sie darauf, daß Ihre Einheiten der Anlage nicht zu nahe kommen - das gilt übrigens auch für das Spionage-Flugzeug!
10. Sobald Sie die Geschütztürme und Bunker an den Eingängen mit V2-Raketenwerfern zerstört haben, fallen Sie in die Basis ein. Ein amok-fahrender Mammut, der mittels „Eiserner Vorhang" behandelt wurde, richtet bereits enorme Schäden an.
11. Suchen Sie die Karte sorgfältig nach Einheiten und Gebäude ab (man vergißt gerne einen der Tarnbunker) und vernichten Sie alles, was nach Allianz aussieht. Ausnahme: Radaranlagen müssen unbedingt von Ihren Invasoren eingenommen werden.
12. Lassen Sie sich nicht vom Mission-Briefing verwirren - ignorieren Sie einfach die Chronosphäre (auch wenn diese wild vor sich hinblinkt) und besetzen Sie stattdessen das Tech-Center. Wenn die Energie-Versorgung ausreicht und wirklich alle alliierten Units beseitigt wurden, heißt es für Sie: „Einsatz erfolgreich".

Mission 14

■ Alles zerstören

1. Markieren Sie sämtliche Panzer und zerstören Sie mit geballter Kraft die leichten Panzer, die Artillerie und die mittleren Panzer (in dieser Reihenfolge). Stellen Sie baldmöglichst den Bauhof auf und installieren Sie die Basis.
2. Seien Sie vorsichtig beim Erkunden der Gegend, da es hier vor Minen nur so wimmelt. Tip: Wenn Sie ein Gebäude konstruiert haben und mit der Markierung die angrenzenden Gegenden absuchen, entdecken Sie innerhalb der weißen Flächen rote Felder (= Minen), die Sie mit Panzern (Strg-Taste gedrückt halten) zur Explosion bringen können.
3. Die Geschütztürme bei der Brücke nördlich des Startpunkts zerstören Sie mit Raketenwerfern.
4. Eng gruppierte Mammuts stellen anfangs einen guten Schutz vor Hubschraubern dar. Je früher Sie auf Flaks (mindestens fünf Stück über das gesamte Basis-Gelände verteilen) umstellen, desto besser.
5. Produzieren Sie massenhaft schwere Panzer und Mammuts, die Sie an der Anlegestelle, am südöstlichen Ufer der Insel (Erzfeld) sowie gegen Westen und Nordwesten hin plazieren.
6. Wenn Sie Tesla-Spulen aufstellen (sehr effektiv gegen Artillerie und Infanteristen), müssen Sie diese unbedingt mit jeweils zwei Flaks und zwei bis drei Panzern vor Bombardements schützen.
7. Sobald es etwas „ruhiger" geworden ist, richten Sie einen MiG-Stützpunkt mit mindestens sechs Flugfeldern ein. Die Kampfflugzeuge werden insbesondere zur Versenkung von Kreuzern benötigt, die von der Ostküste Ihre Basis unter Beschuß nehmen.
8. Eine Werft produziert mehrere U-Boote, die den rechten Teil der Karte abfahren und alle feindlichen Schiffe vernichten. Die U-Boote bombardieren außerdem die alliierte Werft.
9. Schneiden Sie dem Gegner den Erz-Nachschub ab, indem Sie eine Horde Mammuts in nordwestliche Richtung schicken und die Erzfelder abschotten (gegnerische Erzsammler zerstören).
10. Mit schweren Panzern, Mammuts und V2-Raketenwerfern dringen Sie über die äußerste rechte Brücke auf die kleine Insel nördlich Ihres Startpunkts vor und zerstören in erster Linie die Kraftwerke, um sich anschließend um die Infanterie (v. a. Rak-Zeros) zu kümmern. Da die Flaks mangels Energie funktionsuntüchtig werden, können Sie Ihre MiGs auf die Geschütztürme ansetzen.
11. Die Schiffe im westlichen Teil der Karte werden von Ihren MiGs versenkt (Vorsicht vor den Zerstörern!). Nun lotsen Sie ein Dutzend Mammuts in Richtung Norden und dringen von Westen aus in die feindliche Basis ein. Die Schiffe in der Bucht können Sie entweder mit den MiGs vernichten oder alternativ mehrere U-Boote von Osten her durch Zerstörung der Brücken in dieses Gebiet beordern. Viele Schiffe lassen sich auch vom Land aus bombardieren.
12. Produzieren Sie mindestens ein Dutzend Mammuts bzw. schwere Panzer und bringen Sie diese via Transportboot an das südliche Ufer der Hauptinsel (am äußersten rechten Kartenrand entlangfahren). Wenn Sie das Gebiet weitgehend gesichert haben, schicken Sie Raketenwerfer nach und erledigen die Geschütztürme. Zerstören Sie mit den Raketenwerfern so viele Kraftwerke auf dem Plateau im Nordwesten, bis die alliierten Flaks ausfallen. Jetzt können Sie obendrein MiGs einsetzen, um auch die letzte Einheit zu vernichten.
13. Wenn Sie alle Erzfelder abgeerntet haben, wartet südwestlich Ihrer Basis eine kleine Insel, die Sie mit Transportbooten erreichen können. Dort finden Sie nicht nur jede Menge Erz, sondern auch Kisten mit lukrativen Inhalten (u. a. 2000 Credits).

Petra Maueröder ■

Komplettlösung Teil 1

Realms of the Haunting

Wer sich vor dem Monitor wieder mal so richtig gruseln möchte, dem können wir Realms of the Haunting nur ans Herz legen. Ein Blick auf die einschlägigen User-Messages im Internet oder diversen Online-Foren zeigt aber, daß es sich bei diesem Action-Adventure doch um einen ziemlich harten Brocken handelt, der den Spieler immer wieder neu herausfordert.

1. Der Zauber von RotH

Realms of the Haunting ist eines der durchdachtesten Spiele, die mir je untergekommen sind. Hier gibt es keine Sackgassen - wer nicht weiterkommt, hat etwas vergessen. Und fast zu allen Lösungen sind irgendwo in der unmittelbaren Nähe Hinweise und Andeutungen versteckt. Hören Sie also bei den Gesprächen genau zu, experimentieren Sie und inspizieren Sie jeden Winkel auf dem Bildschirm. In Pixelsuche artet RotH aber dennoch nicht aus; alle relevanten Items sind ohne weiteres mit dem bloßen Auge erkennbar.

In der folgenden Komplettlösung wird schon allein wegen des enormen Umfangs von RotH nicht jedes kleine Detail und jeder Item-Fundort nach dem Motto „Gehe zweimal nach links, dann rechts, dann wieder links..." beschrieben. Denn gerade das Erforschen der Locations macht einen großen Teil des Reizes von RotH aus, und wenn man Ihnen jeden einzelnen Schlüssel quasi „auf dem silbernen Tablett" servieren würde, wäre der Reiz des Spiels völlig dahin. Dennoch werden Sie im folgenden genügend Anregungen finden, wie Sie die Hürden von Realms of the Haunting erfolgreich meistern können.

2. Aggressiv und dumm: die Gegner

In den einschlägigen Online-Foren klagen viele Spieler über die schwierigen Kampfsequenzen von RotH, doch wenn man das Prinzip, nach dem die Gegner programmiert sind, erst einmal durchschaut hat, stellt man fest, daß die eigentlichen harten Nüsse des Spiels die Puzzles sind und die Kampfszenen lediglich gänsehautförderndes Beiwerk darstellen.

Die meisten Ihrer Widersacher sind dumm, nur die Skelette und die Schützen im Smoking werden richtig gefährlich, weil sie einen verfolgen und von mehreren Seiten zugleich angreifen. Lediglich ein Ungetüm (im Altarraum mit den drei grünen Kristallen) erwies sich als unbesiegbar. Alle Monster bewegen sich auf vorgeschriebenen Bahnen, ihre Wege sind also berechenbar - Räume verlassen sie (außer die Skelette, die Smoking-Männer und die Drachen in Sheal) so gut wie nie, auch über Treppen folgen sie einem nur selten - die beste Taktik ist also: eine Tür öffnen, sich kurz in den Raum hineinbewegen, um die Monster aus der Reserve zu locken, und dann den Raum schnell wieder verlassen. Immer wenn Ihre Waffe geladen ist, öffnen Sie die Tür und nehmen ein Monster ins Visier. Nach ein paar Schüssen und einigen Minuten Geduld lassen sich so die stärksten Gegner erledigen, ohne daß Sie selbst allzu großen Schaden erleiden würden. Oft bietet sich auch ein Eckchen im Raum, in dem einen die Monster nicht wahrnehmen, so daß man in Seelenruhe eine Salve nach der anderen auf sie abgeben kann, oder der Weg eines Gegners wird durch den Leichnam seines Kollegen auf dem Boden blockiert. Sollten Sie einem Angriff partout nicht mehr in einen anderen Raum ausweichen können, können Sie noch versuchen, Ihre Haut zu retten, indem Sie ständig in Bewegung bleiben und versuchen, die Bösewichte so weit wie möglich auf Distanz zu halten. Lassen Sie sie dann auf sichere Entfernung herankommen und feuern Sie, während Sie sich rückwärts ein Stück zurückziehen.

Wie für die meisten Spiele dieser Art gilt natürlich auch für Realms of the Haunting der Grundsatz „Save early, save often", und hierfür bietet sich bei Action-Szenen besonders die Quicksave-Funktion an: mit F9 speichern Sie den aktuellen Spielstand und rufen ihn mit F10 wieder auf. Hierzu noch ein Hinweis: Realms of the Haunting stellt Ihnen von Zeit zu Zeit Heiltränke zur Verfügung, die Sie im Inventory durch Drücken der Taste „U" benutzen können. Trotzdem sollten Sie mit Ihrer Gesundheit haushalten und mit den Potions sparsam umgehen. Speichern Sie lieber einmal öfter ab.

3. Heled: Das geheimnisvolle Haus

3.1 Die ersten Schritte

Sie beginnen Ihren langen Weg im Flur eines düsteren, verfallenen Hauses, in dem sich zahlreiche verschlossene Türen mit geheimnisvollen, grün leuchtenden Zeichen befinden. Lassen Sie die Türen zunächst außer acht und sammeln Sie zunächst alles ein, was Sie auf Beistelltischchen und Kommoden (darunter u. a. ein Buch und Munition) finden können. So finden Sie in einem Raum einen Tisch mit einer Schreibmaschine vor; nehmen Sie dort die Schriftstücke und die Pistole samt Munition an sich. Gehen Sie anschließend durch die Tür neben der Kommode, die Treppe hoch und nach rechts zu einem Gemälde. Zünden Sie mit den Streichhölzern die beiden Kerzen links und rechts des Bilds an und achten Sie dabei darauf, nicht mitten im Gang zu stehen, denn sonst werden Sie Opfer eines Selbstschußmechanismus'. Hinter dem Bild kommt ein Geheimfach zum Vorschein, aus dem Sie den Schlüssel entnehmen. Er paßt an der Tür zur Bibliothek im selben Gang.

3.2 Die Bibliothek

Überall in der Bibliothek finden Sie Schlangenstatuen verteilt. Sammeln Sie diese ein und gruppieren Sie alle an den vorgesehenen Stellen um den Sarkophag. An der Wand neben dem Eingang nehmen Sie den Schild und ein Schwert an sich. Verstellen Sie die Zeiger an der Standuhr, und Sie erhalten einen wichtigen Hinweis, den Sie eine ganze Weile später gut gebrauchen können. Klicken Sie schließlich auf die große Bücherwand, um einen Geheimgang in die Dungeons des Hauses zu öffnen.

4. Das Mausoleum

4.1 Ein wichtiger Schlüssel

Steigen Sie die Treppe hinab und nehmen Sie die Munition aus den Kisten an sich. Doch Vorsicht: wenn Sie eines der Magazine berühren, wächst aus dem Boden ein Gegner hervor. Sobald Sie diesen mit c●

drei Schüssen aus der Pistole erledigt haben, holen Sie sich die goldene Kugel aus dem Regal und setzen sie in die Tür ein. Gehen Sie hinein, und Sie finden neben mehr Munition auch noch eine Karte des Mausoleums.
Verlassen Sie den Raum und steigen Sie die gegenüberliegende Treppe hinab. Dort gelangen Sie schließlich über eine kleine Vorhalle in einen hellen, monumentalen Raum, der von zwei riesigen Statuen beherrscht wird. Doch bevor Sie diesen Saal betreten, wenden Sie sich in der Vorhalle nach links, gehen in den Nebenraum und betätigen den Hebel links an der Wand. Marschieren Sie den Gang bis zum Ende entlang und betreten Sie den gegenüberliegenden Raum, der auf einer Seite durch ein Gitter begrenzt wird. Zwischen all den Kisten findet sich weitere Munition, und an der Wand ist ein Hebel verborgen. Nun müssen Sie schnell sein: betätigen Sie den Schalter und rennen Sie schnellstmöglich aus dem Raum hinaus und den Gang entlang um die Ecke. Dort befindet sich eine Tür, die sich nach Betätigen des genannten Hebels immer nur für wenige Sekunden öffnet. Treten Sie ein und holen Sie sich den hier verborgenen Schlüssel, mit dem Sie später die Tür in der großen Halle ganz hinten rechts öffnen können.

4.1 Vier Hände

Begeben Sie sich anschließend von dem oben erwähnten Nebenraum aus durch eine weitere Tür mit einem Hebel in den Raum, in dem unablässig mechartige Monster aus dem Boden hervorzuwachsen scheinen. Machen Sie sich nicht die Mühe, sie alle töten zu wollen, es hat keinen Sinn, Sie verschwenden dabei nur unnötig Energie und Munition. Rennen Sie statt dessen so schnell Sie können zur gegenüberliegenden Wand und drücken Sie auf die vier Hand-Symbole. Wenn Sie das Symbol in der kleinen, versteckten Nische aktivieren, sind alle Monster mit einem Schlag erledigt. An der Wand können Sie nun einen seltsamen Spruch entziffern, den Sie später benötigen, um in der großen Halle die hintere Statue aus dem Weg zu schaffen.

4.2 Die Brandmarkung

Bevor Sie dies allerdings tun, müssen Sie unbedingt erst eine Tür mit einem Schleier aus Licht (solche Durchgänge werden Ihnen später noch oft begegnen) finden und durchschreiten. Sie gelangen so in eine Art Kapelle mit zahlreichen Sarkophagen und einem geheimnisvollen, grün schimmernden Thron am Kopfende. Setzen Sie sich darauf, und in einer markerschütternden Videosequenz erleben Sie mit, wie unser Held unter Schmerzen gebrandmarkt wird. Die ist unbedingt notwendig, andernfalls findet Adam wenig später unweigerlich den Tod! Sie finden die „Kapelle", indem Sie in dem bereits bekannten Nebenraum den prächtigen Reliefstein hinter dem Sarkophag anklicken. Auf diese Weise öffnen Sie eine Geheimtür.

4.3 Symbol der Reue und Stab

Sind Sie erst einmal gebrandmarkt und im Besitz des entsprechenden Schlüssels, steht Ihnen von der großen Halle aus der Weg durch einen mit Skeletten übersäten Gang frei, der Sie letztlich in einen Saal mit riesigen, ägyptisch anmutenden Statuen führt. Dort bekommen Sie in einer feierlichen Zeremonie das sogenannte Symbol der Reue und einen mächtigen Stab, mit dem Sie Ihren Gegnern hart zusetzen können, überreicht. Nach dieser Videosequenz sollten Sie auf der Hut sein, denn Sie werden sofort von hinten von beiden Seiten angegriffen. Sobald Sie diese Monster erledigt haben, gehen Sie den Weg wieder zurück, den Sie gekommen sind. Wenn Sie wollen (oder müssen), können Sie noch nach rechts einen Umweg machen und sich gegen den Widerstand von drei heimtückischen Kerlen ein paar segensreiche Heiltränke besorgen (hier heißt es mit Blick zum Boden rennen, was das Zeug hält - benutzen Sie dazu die Shift-Umschalttaste -, und dabei die Tränke schnappen. Weichen Sie den Monstern so lange wie möglich aus, und wenn Sie auf dem Rückzug wieder den Rücken frei haben, schießen Sie sie ab.) Dann geht's zurück in die große Halle.

4.4 Florentine und die Skelette

Lassen Sie mit dem unter 4.1 erlernten Zauberspruch in der großen Halle die hintere Statue verschwinden, so daß Sie die dahinter verborgene Tür durchschreiten können. Setzen Sie das Symbol der Reue in die nächste Tür ein, um diese zu öffnen. Dort haben Sie eine unangenehme Begegnung mit dem schmierigen Florentine, der Ihnen das Symbol der Reue abluchsen will. Natürlich lassen Sie sich von dem Widerling nicht unterkriegen, und als Dank dafür schickt er Ihnen eine ungeheuer aggressive Meute von bewaffneten Skeletten auf den Hals. Auch hier erweist sich wieder die Flucht als die beste Methode: Ziehen Sie sich hinter die Tür zurück, durch die Sie gekommen sind, und öffnen Sie sie immer wieder, um ein Skelett nach dem anderen mit dem Stab auszuschalten.
Sobald die Luft rein ist, können Sie Ihren Weg weiter ins Innere fortsetzen. Sie gelangen in das eigentliche Mausoleum mit seinen zahlreichen Grabkammern. Durchsuchen Sie sie gründlich nach Munition und nehmen Sie die Schlangenstatue mit. Dann begeben Sie sich zu dem Altar am gegenüberliegenden Ende des zentralen Raums, wo Ihnen Ihr Verbündeter Aelf erscheint. Nach der Videosequenz wird's wieder hektisch: holen Sie sich so schnell wie möglich die Heiltränke vom Altar und rennen Sie wieder zu dem Ausgang, durch den Sie auch hereingekommen sind. Weichen Sie dabei so gut es geht der wilden Skelettmeute aus.
Übrigens: in einer der Nischen des Mausoleums entdecken Sie an der Wand ein kleines, grünes rundes Zeichen. Sie können dieses als Teleporter in die Bi-

bliothek des Hauses nutzen, wenn Sie im Besitz von Florentines Stab sind. Diesen finden Sie später unter einem Bett im Schlafsaal des Observatoriums.

5. Das Haus und der Gnarl

Machen Sie sich auf den Rückweg ins Haus. Setzen Sie dabei das Symbol der Reue in die kleine Nische ganz am Anfang des Kellergewölbes, um einen Geheimgang nach oben freizulegen. Nun gilt es zunächst, einen Raum mit Schränken zu finden, in dem sich in einer Ecke eine Bodenplatte aktivieren läßt. Dadurch wird ein weiterer Raum zugänglich, der eine Karte enthält. Wenn Sie den Kamin genauer untersuchen, finden Sie darin einen nützlichen grünen Kristall.

Mit dem Kristall begeben Sie sich in den Raum mit der glitzernden grünen Kuppel in der Mitte. Setzen Sie den Kristall in die Kuppel ein, und Sie werden zusammen mit Ihrer neuen Begleiterin Rebecca zum Gnarl teleportiert, der Ihnen nach einer kurzen Unterredung zwei ägyptische Masken überläßt, die für Sie den Schlüssel zum Turm, dem Zentrum all Ihrer Reisen, bilden.

Wenn Sie vom Gnarl ins Haus zurückgekehrt sind, machen Sie sich auf die Suche nach einer Tür, neben der auf der rechten Seite ein Schild mit einem Schwert an der Wand hängt. Drehen Sie das Schwert um und gehen Sie durch die Tür, steigen die Treppe hoch und finden oben einen Raum mit einem Teleporter. Eine Stimme klärt Sie darüber auf, daß Sie nun Zutritt zum Turm haben, wenn Sie die ägyptischen Masken benutzen, die Sie vom Gnarl erhalten haben. Stellen Sie sich also auf das Podest, wählen im Inventory die Masken an und drücken Sie die Taste „U", um in den Turm zu gelangen.

Zunächst machen Sie im Turm die Bekanntschaft von Raphael und stoßen dann auf einen weiteren Teleporter, der Sie in den Garten des Hauses befördert.

5.1 Der Garten und ein Schlüssel in einer Kapelle

Recht viel haben Sie im Garten nicht zu erledigen. Inspizieren Sie die beiden Teiche, und Sie entdecken in einem von ihnen einen Schlüssel, der nicht so ohne weiteres zu erreichen ist. Wenn Sie es auf die normale Art nicht schaffen, drücken Sie „Y", um in die Hocke zu gehen, und holen sich das Teil. Mit dem Schlüssel können Sie vom Garten aus eine der verschlossenen Türen öffnen und sich eine Runenkarte besorgen.

Kehren Sie ins Haus zurück. Nun haben Sie Zutritt zu einem Raum, in dem Sie drei äußerst wehrhafte Gegner erwarten. Vielleicht haben Sie die Zielscheibe an der Wand bemerkt, als Sie den Raum betreten haben - diese erweist sich als Ihr Retter. Gehen Sie also in den Raum hinein, damit die Monster Ihre Fährte aufnehmen können. Dann ziehen Sie sich auf die Treppe zurück, die der Zielscheibe gegenüberliegt. Nach und nach locken Sie die Monster an den Fuß der Treppe, feuern auf die Zielscheibe, und die Widerlinge werden gnadenlos zerquetscht. Sobald Sie die Monster vernichtet haben, öffnen Sie die Tür links, um in eine Kapelle zu gelangen. Setzen Sie eine der Schlangenstatuen auf die dafür vorgesehene Bodenplatte und stellen Sie sich auf den dahinterliegenden versenkten Altar. Sie fahren nach oben und können sich dort einen wichtigen Schlüssel abholen, mit dem Sie im Korridor des Hauses eine weitere Tür öffnen können. Aktivieren Sie anschließend noch einen Hebel, um Zutritt zu den Höhlen zu erlangen.

6. Rotes Monster und roter Kristall

In den Höhlen ist es nicht ganz ungefährlich: ständig werden Sie aus allen Himmelsrichtungen von geflügelten Monstern attackiert - diese sind zwar recht einfach zu erledigen, heimtückisch werden sie allerdings durch die Dunkelheit, die in den Höhlen herrscht. Seien Sie also auf der Hut und haben Sie Ihre Augen überall. Ihre Aufgabe besteht in den Höhlen darin, einen roten Edelstein zu finden, was mit der zur Verfügung stehenden Karte kein allzu großes Problem sein dürfte. Sobald Sie den Stein haben, können Sie dem roten Monster gegenübertreten, das hinter einem Durchgang auf Sie lauert. Geben Sie dem Kerl das rote Juwel, und Sie dürfen die Brücke passieren. Anschließend bekommen Sie es mit einem grünen Dämon zu tun, der sich jedoch mit etwas Geduld und konventionellen Waffen ausschalten läßt. Nutzen Sie hierbei den Treppenabsatz aus - steigen Sie nach oben und beschießen Sie den Kerl von hinten, wenn er auf dem Rückzug ist, und wenn er sich wieder auf Sie zubewegt, verstecken Sie sich am Fuß des Treppenabsatzes. Dort kann Sie das Monster mit seinen Feuerbällen nicht erreichen.

7. Das Observatorium und die letzte Schlange

Überqueren Sie mit ein paar genau getimten Sprüngen die Plattformen bis zum anderen Ende des Raums und betreten Sie durch die Tür das Observatorium, das mehrere Stockwerke und Zimmer umfaßt. Dort nehmen Sie Aelfs Brustharnisch in Empfang. Im Observatorium nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist - auf keinen Fall vergessen dürfen Sie dabei das Buch mit dem Schlüssel zu dem Schrank in dem oben erwähnten Schlafsaal (siehe 4.4) - dort können Sie sich nun nämlich die letzte Schlangenstatue holen, die Sie zum Öffnen des Sarkophags in der Bibliothek des Hauses benötigen. Im gleichen Zimmer finden Sie unter dem Bett auch den Stab Florentines, der Ihnen im folgenden das Hin- und Herspringen zwischen diversen Locations erleichtert. Sobald Sie diese Items zusammenhaben, begeben Sie sich wieder ein Stockwerk tiefer, wo Sie eine ziemlich kleine Holztür entdecken. Gehen Sie hindurch und benutzen Sie Florentines Stab mit dem grünen Zeichen an der Wand. Daraufhin erscheint vor Ihren Augen ein Teleporter, der Sie ins Haus zurückbringt.

8. Der Sarkophag ist offen!

In der Bibliothek plazieren Sie nun auch noch die letzte Schlange vor dem Sarkophag, der sich jetzt öffnen läßt. Beim Eintreten verlieren Sie ein paar Gesundheitspunkte, denn Sie fallen einen steilen Schacht hinunter. Marschieren Sie den Gang entlang, bis Sie in einen runden Raum gelangen, dessen Boden fast ganz von einer riesigen Uhr eingenommen wird. Erinnern Sie sich an die Standuhr in der Bibliothek? Wenn Sie dort die Zeiger auf 6 Uhr stellten, öffnete sich das Gehäuse. Gehen Sie nun nach dem gleichen Prinzip vor: Besteigen Sie über eine Treppe das kleine Podest, auf dem Sie

zwei Schalter finden, mit denen sich die Zeiger der Uhr am Boden verstellen lassen. Wenn Sie 6 Uhr eingestellt haben, erhalten Sie Zutritt zu einem weiteren Raum, der links und rechts von Wasserbecken flankiert wird. Töten Sie dort die tintenfischähnlichen Kreaturen und holen Sie sich die beiden Kelche, die auf beiden Seiten am Beckenrand stehen. Achten Sie darauf, daß sie auch wirklich mit Wasser gefüllt sind, bevor Sie sich in den nächsten Raum begeben. Falls Sie das Wasser versehentlich verbraucht haben, können Sie die Kelche jederzeit wieder füllen, indem Sie sie mit den Fontänen benutzen.

8.1. Aelfs Dolch und der Weg nach Raquia

Wenn Sie nun den großen Hauptraum mit seinen glühenden Lavabecken betreten, begegnen Sie zum ersten Mal Hawk, der Ihnen bei all Ihren Fragen geduldig Rede und Antwort steht. Er klärt Sie unter anderem darüber auf, daß Sie den sogenannten Schlüssel der Tränen brauchen, um ihn zu befreien. Nach der Unterredung wenden Sie sich den beiden Türen mit den Fischreliefs zu. Sie können sie öffnen, indem Sie sie aus der richtigen Entfernung (der Cursor muß rot gefärbt sein) aus den Kelchen mit Wasser besprenkeln. Hinter einer der beiden Türen finden Sie Aelfs Dolch, eine sehr mächtige Waffe. Bevor Sie wieder ins Haus zurückkehren können, stellt sich Ihnen der unangenehme Belial in den Weg und fordert von Ihnen die Herausgabe des Symbols der Reue. Lassen Sie sich von ihm nicht einschüchtern und ihn statt dessen die Macht von Aelfs Dolch spüren. Anschließend kehren Sie auf dem selben Weg, den Sie gekommen sind, wieder ins Haus zurück.
In einem der nun neu zugänglichen Räume stoßen Sie auf ein rundes Symbol auf dem Boden, das von einer Reihe von Kerzenleuchtern umgeben ist. Leider versucht hier wieder ein Monster, Ihnen das Leben schwerzumachen. Töten Sie es und entzünden Sie die Kerzen um das Symbol. Nun werden Sie mit einem weiteren Monster konfrontiert, das dazu ausersehen wurde, eine kleine Quarzstatue zu bewachen, mit der sich ein paar weitere Türen im Haus öffnen lassen. Entledigen Sie sich auch dieses Monsters und nehmen Sie die Statue mit. Nun können Sie sich Zugang zu einer weiteren Bibliothek verschaffen, indem Sie die Statue in die dafür vorgesehene Aussparung in der Wand rechts neben der Tür einsetzen. Vergessen Sie jedoch nicht, die Statue anschließend wieder an sich zu nehmen, denn sie wird noch gebraucht.
Wenn Sie die Bibliothek wieder verlassen, gehen Sie geradeaus durch zwei Türen (Sie kommen dabei an einem mit toten Ratten übersäten Teleporter vorbei) und gelangen so in einen weiteren Innenhof. Über eine der Treppen gelangen Sie in eine weiträumige Halle, die von einer erhöhten Galerie umsäumt wird. Genau gegenüber vom Eingang befindet sich in der Wand eine Nische, aus der Sie sich eine sehr mächtige Schußwaffe besorgen können. Auch hier sollten Sie wieder auf der Hut sein, denn sobald Sie die Waffe berühren, wachsen mehrere der aggressiven Smoking-Typen aus dem Boden und nehmen Sie unter Beschuß. Am besten suchen Sie Deckung hinter einer der Säulen, so daß Ihre Gegner Sie nur schwer aufspüren können. Herumrennen nützt in diesem Fall relativ wenig, denn die Kerle verfolgen Sie gnadenlos. Begeben Sie sich zurück ins Haus und dringen Sie in die unterirdischen Gewölbe vor. Dort werden Sie bald auf einen ungewöhnlich hellen Raum mit einem Wasserbecken in der Mitte stoßen. Gehen Sie hindurch, und Sie gelangen in einen monumentalen Tempel, in dessen Zentrum ein Runenstein mit drei grünen Kristallen steht. Nehmen Sie einen der Kristalle mit und steigen Sie hinauf zu dem Altar vor dem riesigen Wandbild. Auf der Rückseite des Altars entdecken Sie einen Hebel, mit dessen Hilfe sich die Tür zu Ihrer Rechten öffnen läßt. Gehen Sie hindurch und lassen Sie sich in den Turm teleportieren. Begeben Sie sich zunächst zu der Plattform mit dem roten Kreuz, zwängen Sie sich an dem Monster an den Steinsäulen vorbei und durchschreiten Sie das folgende Lichttor. Dann geht's steil die Treppe runter und schließlich spiralförmig nach oben zum Teleporter nach Raquia.

9. Raquia

9.1. Das Heckenlabyrinth

Nach all der Hektik des vorangegangenen Abschnitts erscheint die grüne Naturidylle von Raquia mit ihrem Vogelgezwitscher richtig erholsam. Doch die Ruhe trügt - auch hier wird es bald hart zur Sache gehen. Ihre Aufgabe besteht darin, an den Schlüssel der Tränen heranzukommen. Aber bevor Sie sich an dieses Endziel heranwagen können, müssen Sie sich erst ein paar andere Ingredienzen beschaffen: Ohrstopfen, einen Ring, ein Stück Fleisch und eine Panflöte. All diese Gegenstände befinden sich in dem beschaulichen Heckenlabyrinth, von dem Sie übrigens höchstwahrscheinlich auch eine Karte in Ihrem Inventory mit sich herumschleppen.
Die Fleischkeule liegt scheinbar unerreichbar auf einer Plattform. Wenn Sie sich jedoch die Sitzbank daneben ein bißchen genauer anschauen, finden Sie dort einen kleinen Hebel, mit dessen Hilfe sich die Plattform absenken läßt. Ring, Ohrstopfen und Panflöte befinden sich an relativ leicht zugänglichen Plätzen. Es gilt dabei lediglich, einmal eine Wasserfläche und einmal einen Abgrund mit genau gezielten Sprüngen über bewegliche Plattformen zu überqueren.

9.2. Der Palast von Raquia

Sobald Sie die obengenannten Items im Labyrinth aufgestöbert haben, können Sie sich dem prachtvollen Palast nähern. Der Ring verschafft Ihnen Zutritt durch das Tor, und mit dem Fleisch stellen Sie den bis-

sigen Wachhund ruhig. Letzteres ist nicht ganz unkritisch und erfordert eventuell mehrere Versuche, wenn Sie bei der „Übergabe" keinen Schaden nehmen wollen.
Nach dem Betreten des Palasts gelangen Sie in einen Glockenraum, der über und über mit Plattformen angefüllt ist. Betreten Sie den Boden des Raums, erklingt eine Glocke, und wenn Sie dies mehrmals tun, segnen Sie das Zeitliche. Versuchen Sie also, den Raum möglichst ohne Abstürze über die Plattformen zu durchqueren.
Auf der anderen Seite erwartet Sie eine zentrale Halle, die in der Mitte von einer erhöhten Plattform beherrscht wird und ringsherum zahlreiche Türen zu wichtigen Nebenräumen enthält. Indem Sie an der Tür mit dem Notenrelief die Panflöte benutzen, können Sie sich zu dem dahinterliegenden Raum Zutritt verschaffen. Nehmen Sie dort das kleine Ölfläschchen und die Brille mit. Das Öl benötigen Sie, um die quietschenden Türen einzufetten, damit Raysiel beim Öffnen derselben nicht aufwacht. Die Brille leistet Ihnen in der Bibliothek gute Dienste, denn dort gibt es unsichtbare Strahlen, die bei Berührung Büchertürme einstürzen lassen. Da Raysiel dadurch in seinem Schlaf gestört wird, bedeutet ein solches Malheur Ihr sofortiges Ende. Setzen Sie jedoch vor Betreten der Bibliothek die Brille auf, können Sie die tückischen Lichtschranken wahrnehmen und sich Ihren Weg vorsichtig zu einem Pergament vorantasten, auf dem das Wort „Geist" geschrieben steht. Damit sind Sie im Besitz des Paßworts, mit dessen Hilfe Sie Einlaß in den Feuerraum erhalten. Dort holen Sie sich aus den Flammen das kleine Fläschchen mit der heißen Substanz, die Sie anschließend im Eisraum benötigen. Benutzen Sie dort das Fläschchen mit dem Eisboden - das Eis schmilzt und kracht nicht mehr unter Ihrem Gewicht zusammen. Begeben Sie sich zu dem Stein in der gegenüberliegenden Ecke und nehmen Sie den Armreif an sich.
Verschließen Sie nun Ihre Ohren mit den Stopfen wie einst Odysseus, denn nun gilt es, den Raum mit der Sirene zu betreten und sich von ihr den silbernen Schlüssel zu besorgen, mit dem Sie in der selben Halle Zutritt zu einer Art Kapelle erhalten. Schauen Sie sich das prachtvolle, bunte Kirchenfenster genau an, und Sie stellen fest, daß eine ganze Reihe unterschiedlicher Edelsteine darin verborgen ist. Pflücken Sie die Steine herunter und ordnen sie auf dem Kreis am Boden in der korrekten Farbenreihenfolge (Regenbogen-Spektrum!) an. Haben Sie alles richtig gemacht, kommt der sogenannte Regenbogen-Schlüssel zum Vorschein, den Sie natürlich mitnehmen.
Nun begeben Sie sich zu dem Raum mit dem musikalischen Holzfußboden und benutzen den Armreif aus dem Eisraum, um lautlos mit Hilfe des Regenbogenschlüssels in den dahinterliegenden Raum zu gelangen. Dort öffnen Sie das kleine Schränkchen und entnehmen den darin befindlichen Edelstein. Gehen Sie damit zurück in die Haupthalle.

9.3. Der Schlüssel der Tränen
Nun schauen Sie sich auf dem Boden um die Plattform ein wenig um, und Sie entdecken eine kleine Vertiefung, in die der gerade gefundene Edelstein perfekt hineinpaßt. Auf diese Weise aktivieren Sie die Plattform, die Sie nun betreten können. Fahren Sie nach oben und überqueren Sie die Brücke aus Licht. Nun dringen Sie in einen mysteriösen Raum vor, in dem schwebende Kristalle gefährliche Barrieren bilden. In der hinteren linken Ecke sehen Sie den Amethysten, der zu dem unvollständigen Ring gehört, den Sie mit sich führen. Bahnen Sie sich Ihren Weg sehr vorsichtig dort hin und achten Sie dabei darauf, keinen der Kristalle zu berühren. Diese explodieren nämlich und fügen Ihnen gehörigen Schaden zu. Kombinieren Sie schließlich den Ring mit dem Amethysten. Mit dem vollständigen Ring können Sie nun die große Flügeltüre zu Ihrer Rechten öffnen. Doch bevor Sie den dahinterliegenden Raum betreten, müssen Sie den Ring unbedingt abnehmen, sonst werden Sie für alle Zeit Raysiels Gefangener. Sobald Sie den Ring abgelegt haben, können Sie den nächsten Raum betreten. Nun benutzen Sie den Ring, und Raysiel händigt Ihnen endlich den Schlüssel der Tränen aus.
Verlassen Sie nun den Palast von Raquia und machen Sie sich durch den Park auf den Weg zurück zum Teleporter. Suchen Sie dabei Deckung und nehmen Sie die Beine in die Hand (Shift-Umschalttaste, denn die Gegend wimmelt jetzt nur so vor Bösewichten. Es hat wenig Sinn, sie alle ausschalten zu wollen, laufen Sie also einfach möglichst unbeschadet an ihnen vorbei. Lassen Sie sich in den Turm teleportieren und kehren Sie von dort aus ins Haus zurück. Steigen Sie wieder hinab in die große Halle, in der Sie Hawk getroffen haben, und begeben Sie sich dort zu dem Schloß vor der Treppe, die in den Himmel zu führen scheint. Befreien Sie nun Hawk, indem Sie den Schlüssel der Tränen ins Schloß stecken. Anschließend geht´s zurück in den Turm, wo Sie sich jetzt den Zugang zu Charles Randalls Haus finden müssen (suchen Sie dazu auf der Turmkarte in Ihrem Inventory das Heled-Symbol mit einem Kreuz daneben.)

10. Heled: St. Michaels

10. 1. Charles Randalls Haus
Wenn Sie Randalls Haus betreten, stehen Sie zunächst etwas ratlos da, denn alle Türen sind verschlossen. Lediglich ein kleines Kästchen in der Wand neben der Eingangstür geht auf, und siehe da, es enthält Belials Taschenlampe. Werfen Sie nun noch einen Blick unter den Fußabstreifer, dort entdecken Sie Belials Zauberstab. Mit der Taschenlampe können Sie an den Türen geheimnisvolle, grün leuchtende Zeichen sichtbar machen. Schießen Sie nun aus gebührender Entfernung mit Belials Stab auf die Türen, um sie zu öffnen.
Betreten Sie zunächst das Zimmer rechts vom Eingang und verschaffen Sie sich über die Geheimtüren Zugang zur Küche. Dort sollten Sie auf jeden Fall den Kühlschrank öffnen und den darin verborgenen Schlüssel mitnehmen. Klappern Sie nacheinander alle zugänglichen Räume im Erdgeschoß und im ersten Stock nach Schlüsseln ab; einer davon befindet sich auf einem Nachtkästchen und wird von drei Monstern energisch verteidigt. Ein weiterer liegt in einer Garderobe, die über einen begehbaren Wandschrank zugänglich ist. Im Badezimmer des ersten Stockwerks stoßen Sie auf einen dritten Schlüssel.
Wenn Sie dem Keller einen Besuch abstatten, sollten Sie auf drei Monster gefaßt sein, die sich vom Treppenabsatz aus jedoch bequem erledigen lassen. In der Nähe des eingesperrten, tintenfischähnlichen Monsters entdecken Sie in der Wand eine kaum sichtbare Geheimtür, die sich mit Belials Stab öffnen läßt. Dahinter verbirgt sich ein Laboratorium, in dem Sie den Schlüssel zu der reich verzierten Baumtür auf der anderen Seite des Kellers finden. Wenn Sie diese Tür öffnen, gelangen Sie zu einer „Baum-Illusion", die jedoch für den weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr von Bedeutung ist - suchen Sie also nicht stundenlang verzweifelt nach dem „Sinn" des Baums. Kehren Sie anschließend ins Erdgeschoß zurück.

Bis jetzt konnten Sie im Haus alle Zimmer „abgrasen", bis auf das eine, das sich links von der Eingangstür befindet. Inzwischen sollten Sie aber im Besitz des passenden Schlüssels für diesen Raum sein. Betreten Sie das Zimmer aber lieber nicht von der Diele aus, sondern über den Raum, in dem der Videorecorder Szenen aus Realms of the Haunting vorführt, denn von dort aus hat man mit den drei Monstern leichteres Spiel. Gehe Sie vor wie üblich: Zimmer betreten, Monster anlocken, Raum verlassen, Türe öffnen, schießen usw., bis alle drei Gegner erledigt sind. Untersuchen Sie anschließend in dem Zimmer das Regal, in dem einige Bücher stehen, u. a. der zweite Teil von Florentines Buch. Untersuchen Sie das Buch genauer, und ein weiterer Schlüssel kommt zum Vorschein.

Im Haus des Geistlichen haben Sie jetzt alles erledigt. Auf dem Weg zur gegenüberliegenden Kirche St. Michaels ist jedoch wieder Vorsicht geboten, denn die schießwütigen Smoking-Männer haben das ganze Anwesen umstellt. Öffnen Sie also zunächst sachte die Eingangstür und werfen Sie einen scheuen Blick nach draußen, um die Kerle auf Sie aufmerksam zu machen. Dann ziehen Sie sich in die linke Ecke neben der Tür zurück und warten, bis einer der Kerle nach dem anderen das Haus betritt. Mit etwas Glück können Sie sich so postieren, daß Sie von den Typen nicht wahrgenommen werden. Ballern Sie sie nacheinander in der Diele ab. Trotzdem kann es immer noch sein, daß Sie draußen auf bewaffneten Widerstand stoßen. Bleiben Sie also ständig in Bewegung und schalten Sie möglichst den Lauf-Modus ein.

10.2. Die Kirche

Sie können die Kirche St. Michaels nicht sofort betreten - wieder einmal stellt sich Ihnen ein Monster in den Weg. Dieses läßt sich auf dem weiträumigen Terrain jedoch leicht erledigen; es hinterläßt eine Münze, die Sie in die Spendenbüchse neben dem Kircheneingang werfen. Daraufhin steht Ihnen der Weg ins Innere des Gotteshauses frei. Steigen Sie zuerst links den Turm hinauf, in dem Sie den Schlüssel zu dem Nebenraum hinter dem Holzverschlag sowie ein Diadem finden. Betrachten Sie anschließend das Kirchenfenster im Altarraum - eine rote und eine grüne Feder segeln zu Boden, die Sie natürlich aufheben. Nun haben Sie alle nötigen Items beisammen, um den Raum hinter der geschnitzten Holzwand zu betreten. Setzen Sie der Marienstatue erst das Diadem auf den Kopf und legen Sie die grüne Feder zu ihren Füßen ab - Sie müssen diese Reihenfolge unbedingt einhalten, sonst fallen unvermittelt wieder Monster über Sie her. Haben Sie beide Items richtig plaziert, öffnet sich eine Tür, und Sie bekommen Aelfs Helm. Damit ist für Sie der Weg nach Arqua frei. Kehren Sie also in den Turm zurück und suchen Sie sich den Teleporter mit dem entsprechenden Symbol.

Herbert Aichinger ■

Komplettlösung

Down in the Dumps

Von führenden Müllmännern empfohlen: anhand unserer detaillierten Wegbeschreibung durch den größten Abfalleimer in der PC-Historie können selbst notorische Sauberlinge den schrägen Wichtel-Clan nach Hause lotsen...

Trickfilm 1 - Der Blub und die Ratte

Wie kann ich dieser fiesen Ratte das Raumschiffteil wieder abluchsen?

1. Möglichkeit: Greifen Sie sich den Käse aus der Mausefalle, legen Sie ihn als Köder neben dem Gewicht aus, und befestigen Sie anschließend an selbigem das Seil aus der Höhle. Bevor Sie nun lautstarke „Hau ruck!"-Befehle erteilen, müssen Sie am Schaltpult links noch flugs die Funktion „Zeitlupe" aktivieren.
2. Möglichkeit: Nehmen Sie die Flasche hinter dem Gewicht mit, stopfen Sie damit das rechte Mauseloch zu und schicken Sie Furz in das linke - schwupps, schon kapituliert der Nager und händigt Ihnen das begehrte Objekt aus.

Wie bekomme ich das Wrackteil von der Stinke-Echse zurück?

1. Möglichkeit: Holen Sie sich von der Sondermüllhalde die Fernsehzeitung, steigen Sie in das defekte TV-Gerät und wählen Sie die beiden Schlaftabletten-Programme „Sport" und „Musik". Sobald sich das minderbemittelte Reptil auf der Luftmatratze breitgemacht hat, beginnen Sie mit der Vorführung - friedliche Träume!
2. Möglichkeit: Sammeln Sie zunächst im Schuh den Bleistift und den Fingerhut ein! Sodann versehen Sie das Schild auf der Lichtung mit dem Schriftzug „BAR" und stellen es hinter dem Joghurtbecher auf. Den Fingerhut parat, begeben Sie sich nun zur Sondermüllhalde, stecken möglichst viele Pillen der Sorten „rot", „blau" sowie „bunt" ein und lassen sich anschließend vom Spielzeug-Astronauten in eine Flasche beamen, wo Sie sich mit Whiskey eindecken. In Kombination mit diversen Medikamenten soll Alkohol ja unheimliche Nebenwirkungen haben!

Trickfilm 1

Trickfilm 2 - Die Hypnose-Maschine

Wie locke ich die Großmutter an?

Blasen Sie einfach in das Nebelhorn - nur ein paar Sekunden später taucht auch schon die Blub-Oma auf.

Wie gelange ich in den Besitz des Nebelhorns?

1. Möglichkeit: Reiben Sie an der Wunderlampe, schmieren Sie dem Rüpel-Geist kräftig Honig um seine Lippen und wünschen Sie sich, an der Quiz-Show „Galaxy of Fortune" teilnehmen zu dürfen.
2. Möglichkeit: Mit dem Farbeimer aus dem Keller und dem Pinsel aus Großvater Blubs Werkstatt bewaffnet, betreten Sie das Kinderzimmer und verzieren die Wand mit einem original „van Blub" - wer glaubt, Bilder seien keine Realität, der lasse sich anschließend vom Gegenteil überzeugen!

Wie kann ich bei der „Glücksgalaxy" gewinnen?

Auf definitive Lösungstips müssen wir an dieser Stelle leider verzichten, weil das Programm selbst zu identischen Fragen ab und zu eine andere Antwort als korrekt ansieht. Mit folgender Faustregel sollte sich der Erfolg jedoch bald einstellen: „Sinnlos - und doch irgendwie logisch!"

Wo bitte geht's hier zum Keller?

Wo bitte geht's hier zum Keller? Fassen Sie Mut und wagen Sie es, Vater Blubs Heiligtum, den Holo-Fernseher, um ein paar Meter zu verschieben. Genervt wird der Mann im Hause mit seinem Sofakissen nachrücken und somit eine hölzerne Falltüre freilegen.

Wie kann ich die Amokläuferin an die frische Luft befördern?

1. Möglichkeit: Schmieren Sie den Boden des Badezimmers mit dem Speiseöl aus der Küche oder der Seife vom Badewannenrand ein. Danach wird kurz ins Nebelhorn geblasen und Schutz im Wäschekorb gesucht - einmal „für schwierige Flecken" bitte! Der Spiegel sollte hingegen als Versteck gemieden werden.
2. Möglichkeit: Lassen Sie die Badewanne mit Wasser vollaufen, stellen Sie den Roboter vom Aufzug-Zimmer hinein, und ziehen Sie die Vorhänge zu. Dem oben angeführten Blas´-und-Versteck-Procedere folgt dann eine herrlich abgedrehte Psycho-Persiflage!
3. Möglichkeit: Haben Sie das Kunstwerk im Kinderzimmer wie oben geschildert erstellt, so können Sie wiederum das Nebelhorn zücken, reintuten und sich in der Truhe verstecken.

Wo bekomme ich den Flügelstoff für Opas Erfindung her?

Ganz einfach! Hängen Sie den im Wohnzimmer befindlichen Vorhang ab und verwenden Sie diesen - der sieht eh scheußlich aus!

Was läßt sich zum Antrieb umfunktionieren?

In der Nähe des Haartrockners steckt ein Eisstiel in der Erde - würde der nicht einen vortrefflichen Propeller abgeben?

Jetzt brauche ich noch einen Rahmen...

Nehmen Sie für das plattgetrampelte Salatfeld an den Maulwürfen Rache! Einfach den Boden mit Speiseöl aus der Küche präparieren.

.... und einen Motor!

In anderen Spielen werden meist Hamster mißbraucht - in diesem Fall sind es Maulwürfe.

Trickfilm 2

Trickfilm 3 - Der abscheuliche Robin Blub

Wo finde ich König Richard?

Fahren Sie mit dem Zug in Richtung Weiher. Im Iglu des Weihnachtsfrosches finden Sie eine Angel, mit deren Hilfe Sie sich die Schlittschuhe der Maulwürfe ausborgen können. Nach ein paar graziösen

Pirouetten geht es dann ab in die Tiefen - geradewegs in den Rachen eines ortsansässigen Mutanten-Hechtes, wo der Froschkönig zum Pfeifkonzert lädt.

Wie ist die richtige Tonfolge? Um die Eingeweide des Fisches zum Revoltieren zu bringen, schlagen Sie die Drüsen 5, 3, 1, 4 und 2 an.

Wie in Gottes Namen komme ich an Little John vorbei? Um das Kämpfen geht es John gar nicht - er möchte Ihr Balance-Vermögen austesten. Also stellen Sie sich ebenfalls auf den Drehbalken und laufen stets in die entgegengesetzte Richtung der Kröte.

Kann ich den Geheimgang jetzt sofort benutzen? Im Prinzip ja - aber Sie sollten vorher die Schatztruhe um einen Haufen Fliegenaugen (die lokale Währung) erleichtert haben.

Wie entkomme ich der Folterkammer? Ziehen Sie den dritten Hebel an der rechts montierten Leiste - links sollte sich bald eine Tür auftun.

Ich war zu langsam, der Wächter hat mich angekettet - was jetzt? Direkt über Ihnen baumelt ein Schlüssel. Wenn Sie diesen bei Ihrer momentanen Mickergröße nicht erreichen können, ziehen Sie zweimal am Klingelseil und bestellen Sie jeweils „Streckbank à la carte".

Wie kann ich die Truhe öffen, ohne den Sherrif zu wecken? Hier gilt es zunächst, Lady Marianne einen Besuch abzustatten. Im festen Glauben daran, daß Frau Blub zweckdienliches Fremdgehen verzeihen kann, lassen Sie den geforderten Kuß heldenhaft über sich ergehen und kassieren einen Schlüssel als Schmerzensgeld. Fluchtweg: Fenstersims.

Was gibt es jetzt zu tun? Fahren Sie zurück in den Wald. In einem Gespräch unter vier Schenkeln verpflichtet Sie der König, an dem Turnier am Hofe teilzunehmen, um eine Palastrevolte zu ermöglichen. Also stecken Sie das in der Truhe befindliche Königs-Portrait ein und machen sich auf den Weg zum Einschreiben.

Trickfilm 3

Marianne
Sheriff
Prinz John
Fabrikhalle
Treppenhaus
Sekretariat
Folterkammer
Schloß
Turnier
Stadtmitte
Weiher
Bahnhof
Wald

Wo kriege ich eine Verkleidung für das Turnier her Stibitzen Sie sich den Weihnachtsmantel vom Iglu-Frosch - zusammen mit einer großen Portion Zuckerwatte vom Süßigkeitenstand überzeugt der nicht nur Kleinkinder, sondern auch die Tyrannen-Brut.

Was muß ich tun, um das Turnier zu gewinnen? ...ein schneeiges Abbild König Richards fertigen. Daß sollte nun wirklich einfach sein, zumal eine Beschreibung der Körperteile aufleuchtet, wenn Sie den Cursor darüberführen. Tauchen bei einem Mitspieler Segmente des Regenten auf, tauschen Sie diese sofort! Denn umsortiert ist der Schneemann schnell - bevor sich das gleiche Teil aber nochmals die Ehre gibt, ist gut und gerne Frühling. Letzter Tip: Sobald Ihr Schneefrosch drei Bälle groß ist, sollten Sie nur noch mit der Konkurrenz tauschen, um dem Risiko von Strafpunkten und damit dem Verlust bereits errungener Körpersegmente aus dem Weg zu gehen.

Trickfilm 4 - Der Trunkenbold

Wie gelange ich auf den zugedröhnten Schädel? **1. Möglichkeit für Tochter Blub:** Schlüpfen Sie durch das Loch in die Tüte des Säufers und packen Sie die Rolle Faden ein. Alsdann besuchen Sie die Vogelfamilie, wo ein kleiner Bad Guy Karten spielt: Ziehen Sie ihm das Kleidchen Ihrer Puppe über. Nachdem Sie Hubert, die Proleten-Made, mit netten Worten zum Mitkommen überzeugt haben, binden Sie ihn an den Faden und lassen sich von Mama Vogel in die Baumkrone tragen. In bester Indiana-Jones-Manier müssen Sie Hubert jetzt nur noch als Enterhaken verwenden!

2. Möglichkeit für Tochter Blub: Ebenfalls im Inneren der Tüte heißt es bei dieser Variante: Streichhölzer einpacken! Danach versetzen Sie beide Charaktere zur Kanone, stopfen Tochter Blub in den Lauf und rütteln mit dem Filius an der nahestehenden Blume. Darauf erscheint ein Insekt, das den noch falschen Abschußwinkel korrigiert. Der Bad Guy wird mit Strom außer Gefecht gesetzt, und wie man mit Streichhölzern umgeht, wissen Sie ja hoffentlich.

Um Sohnemann Blub seiner Schwester folgen zu lassen, machen Sie sich am Tümpel Furz' männliche Hormone zunutze, indem Sie ihm das hochglänzende Pin-up-Foto vom linken Fuß des Trunkenboldes zeigen. Hat Furz das Schlammloch verlassen, darf er überschüssige Energien beim Ballon-Aufblasen kompensieren.

Wo finde ich das letzte Wrockteil? Der Durchgang zum Ohr befindet sich bei den liebreizenden Omis, der ist im Moment jedoch wegen Bauarbeiten leider geschlossen. Die alten Damen würden Ihnen ja gerne ein Seil zum Runterklettern stricken - aber ohne fetzige Musik geht das eben nicht.

Wie komme ich an der Wach-Blattlaus vorbei? Klauen Sie Beasty einen seiner Basket-Bälle und lassen Sie die Laus danach springen - die dadurch indirekt verpaßte Kopfnuß hätte selbst Bud Spencer nicht überstanden!

Frau Laus vermißt ihr Baby - wie kann ich es zurückholen? Diese Aufgabe kann nur mit weiblichen Vorzügen Marke „Sensibilität und Intuition" erfüllt werden - sprich: mit Tochter Blub. Wenn Sie Rassel, Zinnsoldat oder Auto im Gepäck haben, betreten Sie die Kneipe, wo der Kleine altersgemäßen Beschäftigungen nachgeht: zeigen Sie ihm eines der Spielzeuge exakt dreimal!

Wo bekomme ich eine Musik-Anlage? Das wiederum ist ein Job für harte Kerle wie den Filius. Gehen Sie mit der Kassette, die Sie als Belohnung von Frau Laus bekommen haben, in die Spelunke und ersetzen Sie die harten Metal-Riffs durch kulturell wertvolle Klangkost. Haben Sie die folgende Prügelei überlebt, können Sie die Anlage gemütlich einpacken.

Wie organisiert man ein Konzert? Wandern Sie mit der Anlage im Dorf herum und klären Sie Jimmy, Beasty, Bob und Elvis über die neue Errungenschaft auf - sie werden sich bereits ungeduldig auf der Bühne tummeln, wenn Sie das nächste Mal vorbeischauen.

Die Polizei bricht das Konzert ob. Kaugummi gut durchknatschen und mit dem Stromschalter benutzen!

Wie kann ich Bad Guy von dem Wachposten weglocken? Gar nicht. Aber Sie können ihn mit einem elektrischen Handschlag (das erforderliche Utensil gehört zum Standardinventar) außer Gefecht setzen!

Trickfilm 5 - Das Happy End

ACHTUNG: Dieser Programmteil leidet in der von uns benutzten Version unter krankhaftem Bug-Befall! Wenn Sie nicht den korrekten Lösungsweg gehen, werden Sie zwar Zeuge der abenteuerlichsten Phänomene sein - am Ende des Tages jedoch eine unausweichliche PC-Bruchlandung aufs strahlende Firmament legen!

Wie bekomme ich Opa Blub frei? In Person der Mutter erlösen Sie zunächst Furz von seinem hängenden Schicksal im Gepäckraum. Anschließend teleportieren Sie das Haustier zum Wartesaal, wo es Sohn Blub und - aufgrund seiner Dehnfähigkeiten - gleichzeitig Tochter Blub vertreten kann. Diese beiden müssen nun der Oma im Maschinenraum aushelfen, welche daraufhin die Steuergewalt im Cockpit zu übernehmen hat. Papa Blub darf sich nun mit körperlicher Arbeit profilieren, indem er Opa den Heizkessel-Job im Maschinenraum abnimmt - geschafft!

Wie ist das Loch im Gepäckraum zu versiegeln? Hierfür benötigen Sie den Halo-Fernseher. Um das Loch im Gepäckraum zu stopfen, werfen Sie ihn einfach hinein!

Wie löscht man das Feuer im Wartesaal? Mit Hilfe des Schlauches aus dem Maschinenraum können Sie das Wasser von der Rohrbbruchstelle rechter Hand bis zum Brandherd umleiten!

Wie repariere ich den Wasserrohrbruch? Im gleichen Raum befindet sich ein Pudding-Verteiler - eine kräftige Portion davon sollte genügen!

und das Leitungsleck? Ebenfalls mit dem Pudding-Verteiler!

Wie besiege ich den Heizkessel? Greifen Sie ihn an - natürlich nur mit Hocker und Peitsche aus dem Gepäckraum!

Bedenken Sie, daß wir im Rahmen dieses Textes versucht haben, alle Lösungsmöglichkeiten aufzulisten - weitere aber vorhanden sein können. Auch Rätsel, die den Plot nicht vorantreiben, haben wir hier außer acht gelassen.

Daniel Kreiss

Trickfilm 4
Teddy-kopf
Vögel
Tümpel
rechte Hand
AUF DEM BODEN
Tüte
Kanone
rechter Fuß
linker Fuß
Teil 1

Kneipe
Bob
Bühne
Omas
Frau Laus
Jimmy
Trickfilm 4
Kreisel
Ampel
AUF DEM KOPF
Teil 2
Pfad
Beasty
Polizei
Elivs

Spielhilfen und allgemeine Hinweise

Master of Orion 2

In diesem Monat möchten wir Ihnen einige grundlegende Tips & Tricks zu Master of Orion 2 geben. Wenn Sie diesen Hinweisen Beachtung schenken, sollten Sie schon bald keine andere Zivilisation mehr fürchten müssen.

Wenn Sie schon gleich zu Beginn am liebsten die Flinte ins Korn werfen würden, dann sollten Sie das Universum möglichst groß anlegen und die Anzahl der Spieler auf vier begrenzen: dadurch steht Ihnen sehr viel mehr Zeit zur Verfügung, um das Spiel richtig kennenzulernen. Die Rasse sollten Sie mit folgenden Attributen ausstatten: kreativ und charismatisch. Eine „kreative" Rasse bekommt ALLE Entwicklungen, die in der Kategorie „Forschung" aufgelistet werden, und durch das Charismatische werden Sie nicht so schnell angegriffen, es gilt die Parole „leben und leben lassen".

Die Kolonisierung eines Planeten

Sie sollten so früh wie möglich Farmen aufbauen. Sie sind nicht gerade teuer und liefern zumindest einige wenige Lebensmittel; das ist auch auf sehr trockenen und radioaktiv verseuchten Planeten durchführbar. Trotzdem sollten Sie sich zunächst nur auf trockenen oder besseren Planeten niederlassen, radioaktiv verstrahlte Oberfläche lassen sich erstrichtig gut besiedeln, wenn Sie über einen entsprechenden Schutzschild verfügen. Auf keinen Fall sollten Sie hingegen „vergiftete" Planeten ins Auge fassen, diese Himmelskörper lassen sich mit keinem Mittel wieder bewohnbar machen.

Hier sehen Sie einen Vorschlag für einen typischen Produktionsablauf.

Wenn Sie sich zu einem neuen Sonnensystem aufmachen, sollten Sie Ihr Heimatsystem nicht aus den Augen verlieren. Vielleicht gibt es noch ein paar kleine Planeten, die besiedelt werden können, denn: Basen lassen sich sehr viel leichter konstruieren als Kolonisierungsraumschiffe, und auch winzige Planeten liefern einen Grundbetrag an Lebensmitteln, Steuern und Forschungspunkten. Außerdem können eventuelle Angreifer von der eigentlichen Heimatwelt abgelenkt werden.

Wenn Sie die Bevölkerungszahlen im oberen Bildschirm des Kolonisierungsmenüs anklicken, erhalten Sie einen guten Überblick über den Planeten.

Wenn wirklich keine anderen Welten mehr zur Verfügung stehen, müssen Sie Erkundungsschiffe bauen. Schicken Sie sie so weit wie möglich von Ihrem Ausgangspunkt weg, um Ihre „Reichweite" zu vergrößern. Die Computergegner widmen den Erkundungsschiffen wenig Aufmerksamkeit...

Jeder Arbeiter, den Sie als Wissenschaftler einsetzen, steigert Ihre Forschungspunkte um 23.

Sobald Sie in Ihrer Entwicklung weiter vorangeschritten sind, sollten Sie folgende Reihenfolge beim Produktionsablauf eines Planeten einhalten: Farmen, automatisierte Fabrik, Roboter-Fabrik, Barracken und schließlich Gebäude. Mit diesem System wächst Ihre Kolonie am schnellsten, dabei sollten Sie jedoch darauf achten, daß auch genügend Lebensmittel vorhanden sind. Kolonien, die auf Importe angewiesen sind, wachsen deswegen nicht ganz so schnell. Bevor Sie einen trockenen oder vielleicht sogar einen noch schlechteren Planeten besiedeln, vergewissern Sie sich, daß Sie auch über die zur Versorgung nötigen Frachter verfügen. Diese sind dringend erforderlich, um Personen und Lebensmittel von einem Planeten zum anderen zu transportieren. Der Export und Import geschieht automatisch, wenn Sie auf anderen Planeten genügend überschüssige Lebensmittel und Frachter besitzen.
Auf „Cloning Centres" sollten Sie keine Zeit verschwenden - außer Sie haben bei den Attributen Ihrer Rasse eine geringe Wachstumsrate eingestellt. Ansonsten füllen sich die Kolonien nahezu selbständig, sofern Sie genügend Gebäude zur Verfügung stellen - eine Konstruktion eines solchen Gebäudes nimmt nur Zeit in Anspruch und erhöht die Unterhaltskosten.
Gravitationsgeneratoren regeln automatisch die Erdanziehungskraft. Wenn Ihre Rasse in diesem Punkt spezielle Anforderungen hat, sollten Sie diese auch mit einer solchen Maschinerie erfüllen, da sonst erhebliche Produktionsmali auf Sie zukommen.
Jeder Einrichtung, die die Moral der Bevölkerung anheben kann, sollte äußerste Aufmerksamkeit geschenkt werden. Holo-Simulatoren klingen nicht besonders reizvoll, verhelfen einer Kolonie aber zu einer um 20% gesteigerten Produktion; den gleichen Effekt können Sie mit Umweltschutz-Einrichtungen erzielen. Raumhäfen fördern das ökonomische Ergebnis.

Diplomatie und Spionage

Nachdem Sie mit einer anderen Lebensform Kontakt aufgenommen haben, werden Sie feststellen, daß einige Entwicklungen von Spionen gestohlen worden sind. Sie können diese Forschungsarbeiten zurückfordern, sollten aber bedenken, daß ein stärkerer Gegner vielleicht den Krieg erklären könnte. Eine andere Möglichkeit besteht darin, selbst Spione auszubilden. Sobald ein Agent fertiggestellt ist, wird er nach seinen Möglichkeiten versuchen, verlorene und fremde Entwicklungen „zu besorgen". Dieser Programmteil ist automatisch, Sie müssen sich also um nichts kümmern. Sie müssen die Spione nur bewegen, wenn Sie ein neues Imperium auskundschaften möchten. Achten Sie aber unbedingt darauf, Ihre Gegenüber nicht zu sehr auf die Nerven zu fallen - das führt häufig zu Auseinandersetzungen und Kriegserklärungen.
Viele Computergegner beginnen schnell Forderungen zu stellen, wenn sie sich überlegen fühlen. Dadurch, daß Sie technologische Weiterentwicklungen relativ rasch erwerben, stellen kleine Geschenke (...erhalten die Freundschaft) und Handelsabkommen kein Problem dar. Es ist oftmals sehr empfehlenswert, den Forderungen der Gegner zuvorzukommen und dann dementsprechende Verträge zu schließen: achten Sie aber darauf, nur kleine, unwichtige Forschungsarbeiten an den Computer abzugeben.

Auf dem Reißbrett können Sie Schiffs- und Waffenlayouts entwerfen.

Militärische Auseinandersetzungen

Wenn Sie in einer Auseinandersetzung einem überlegenen Gegner gegenüberstehen (z. B. dem Guardian), so sollten Sie mindestens über fünf Schlachtschiffe verfügen - und Sie sollten sich damit abfinden, einige davon zu verlieren. Die künstliche Intelligenz des Computergegners wählt ihre Ziele nun sehr viel sorgfältiger als beim Vorgänger aus und wird Schiffe, die keine Bedrohung darstellen, links liegen lassen. Sie können den Computer mit Horden nutzloser, alter Schiffe nicht mehr durcheinander bringen.

Sobald Sie ein Schiff entwerfen, so schenken Sie vor allem den Waffensystem besondere Aufmerksamkeit. Werfen Sie Ihre gesamten Hauptlaserwaffen nicht einfach nur zusammen in einen Slot, denn auf diese Weise verschwenden Sie nur Feuerkraft: alle Waffen in einer Gruppe werden gleichzeitig abgefeuert. Das heißt: wenn Sie ein Schiff schon in der ersten Runde mit vier Lasern zerstören, verschenken Sie die restlichen in dieser Runde möglichen Attacken. Und noch viel schlimmer: die ersten vier Lasergeschosse hätten vielleicht die Schilde zerstört, und Sie hätten das Schiff übernehmen können - die restlichen zwei bis drei Treffer haben das Schiff allerdings vernichtet. Deshalb ist es ratsam, die Waffen in kleine Gruppen aufzuteilen (ein bis zwei Waffen pro Slot).

Wenn es zu einem Angriff kommt, so setzen Sie alle Waffen auf „gold", bis auf die der ersten Gruppe. „Gold" bedeutet, daß diese Systeme nicht aktiv feuern, sondern sich nur unter Beschuß verteidigen. Wenn einige Geschütze gar nicht feuern sollen, so stellen Sie sie auf „rot". Diese Techniken sollten Sie möglichst oft einsetzen, denn nur so lassen sich Schiffe entern und Technologien stibitzen.

Bevor Sie den Guardian angreifen, sollten Sie sicherstellen, daß ein freier Slot Ihres Raumschiffs frei zur Verfügung steht - sonst verpassen Sie einen der besten Offiziere in diesem Spiel.

Der obere Disrupter ist feuerbereit (hellgrün), der gelbe Disrupter wird nicht feuern, aber bei einem Angriff verteidigen. Der rote Disrupter feuert überhaupt nicht, bis Sie ihn auf „grün" zurückstellen.

Cheat Codes

Während Sie die Taste **ALT** gedrückt halten, sollten Sie einmal folgende Wörter eingeben:

CANBEONLY1
Wenn Sie diesen Code eingeben, während Sie die Karte der Galaxie geöffnet haben, so verbünden sich alle Computergegner gegen Sie!

CRUNCH
Geben Sie diesen Code im Kolonisierungsmenü ein, so wird das aktuelle Projekt abgeschlossen.

EINSTEIN
Sie erhalten alle Technologien (bis auf die Hyper-Technologien), wenn Sie diesen Code bei der Galaxie-Karte eingeben.

ISEEALL
Auf der Galaxie-Karte können Sie hier die gesamte Umgebung sichtbar und wieder unsichtbar machen.

MENLO
Dieser Code komplettiert die aktuelle Forschung, wenn Sie ihn auf der Galaxie-Karte eingeben.

Down in the Dumps

Um gleich alle Kapitel des Adventuers anspielen zu können, laden Sie die Datai „**DID.CFG**" in einen Hexeditor und ändern an der Adresse **0A** die rot gekennzeichnete Stelle in „03" um.

00000000: 25 E0 32 00 01 00 00 00 02 00 XX 00 00 00 00 00

Oliver Schlomske

Daggerfall

Da das Geld in Daggerfall im jeweiligen „**SAVE?**"-Verzeichnis in der „**SAVETREE.DAT**" immer an einer anderen Stelle zu finden ist, merken Sie sich einfach ihren Geldstand z.B. 2000, speichern Sie ab und suchen Sie mit einem Hexeditor nach diesem Wert (erst in Hexadezimal umwandeln - **2000 = 07D0H**). Nun tauschen Sie High- und Lowbyte, und wenn Sie die Stelle mit **D0 07** gefunden habe, tragen Sie einfach „**FF FF FF**" and dieser Stelle ein, und Sie sind im Besitz von ca. 16 Mio.

Mario Micklisch

Tomb Raider

Öffnen Sie mit einem Hex-Editor ein Savegame. Nehmen Sie die angegebenen Veränderungen vor, stehen alle Waffen zur Verfügung.

00000190: e7 00 00 00 04 04 17 - 00 84 09 00 00 04 00 00
000001a0: 00 00 02 00 00 05 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

Matthias Wegner

BM 97 v1.2D

Wenn Sie in der zweiten Saison (1998) Festgeld für die Dauer eines Jahres anlegen, so bekommen Sie am nächsten Spieltag den Gesamtbetrag direkt ausbezahlt. Dieser Trick funktioniert allerdings nur im Jahr 1998! Auf diese Weise sollten sich schnell 200 Millionen „erwirtschaften" lassen.

Markus Weih

Schatten über Riva

Wem im dritten Level der Spinnenkönigin die Puste ausgeht, sollten Sie einmal folgenden Trick versuchen: Nachdem man die Schräge hinter sich gelassen hat, sollten Sie sofort einen Magiekundigen von der Gruppe trennen und **Visibili Vantir** zaubern lassen (eine Spielrunde reicht völlig aus). Diesen einzelnen Helden schicken Sie nun nach vorne:

1. Er weicht nun dem Kampf gegen die Spiegelbilder aus
2. Er kann zur Königin vormarschieren

Nachdem man sich den netten Film angesehen hat, holt man die onderen Helden und geht zusammen noch einmal zur Königin, um ihren Todeskampf zu sehen. Jetzt schnell das Amulett benutzen, und Sie können sich zurücklehnen und den Abspann genießen.

Guido Baule

Command & Conquer 2

Wenn Sie das Spiel ganz normal starten und dann im Hauptmenü in die linke obere Ecke klicken, sieht man ein Video mit einer laufenden Schrift. Alle Mitwirkenden werden hier aufgelistet.

Andreas Oehlke

Privateer 2

Drücken Sie während des Spiels folgende Tastenkombination: **ALT+N** und danach F. Anstott einen Navigationspunkt einzugeben, tippen Sie jedoch ein...

REP ME UP .... das Raumschiff wird repariert
PETY PETY .... der Afterburner wird gefüllt
CHILL OUT .... Temperatur sinken lassen
NO TALENT .... Unverwundbarkeit aktivieren

Diese Cheats sind allerdings nicht permanent und müssen nach jedem Landevorgang wieder neu eingegeben werden.

Tobias Habich

Coupon

Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum .... Ort .... Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 3/97

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 3/97

○ **DISKETTE** ○ **CD-ROM**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

- ❑ Ja
- ❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

- ❑ bis zu einer Woche
- ❑ länger als eine Woche
- ❑ länger als drei Wochen
- ❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

- ❑ Ja, Ausgabe ___
- ■ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ___

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

- ❑ Ja
- ❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 3/97

Und so gehen Sie vor

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File **„START.BAT"** aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm - was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl **„Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten"** herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei **„95START.EXE"** doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion **„Computer im MS-DOS-Modus starten"** durchführen:

Bazooka Sue, Privateer 2: The Darkening

Microsoft Windows 95

INHALT

D

Demos

Bugfixes/Updates

Special

DIE DEMOS

A-10 Cuba

Großen Wert auf ein möglichst realistisches Flugmodell legt Activision bei der PC-simulierten Version eines Kampfflugzeugs vom Typ Fairchild A-10. Das exklusiv für Windows 95 entwickelte Programm besticht durch hohe Auflösungen und schnelle Grafik, was durch das weitgehende Fehlen von Texturen erkauft wird. Urteilen Sie selbst, inwieweit A-10 Cuba Ihren Erwartungen an dieses Genre gerecht wird. Nachdem Sie das Programm installiert und gestartet haben, steht Ihnen nach einem Druck auf die [F1]-Taste eine ausführliche Hilfedatei zur Verfügung. Wenn Sie sofort in das Spiel einsteigen wollen, ohne sich mit der relativ komplexen Steuerung auseinanderzusetzen, so wählen Sie bitte das Thema „Getting Started/Quick Start" an. Eine komplette Übersicht aller Tastaturkommandos entnehmen Sie bitte ebenfalls der Hilfe-Datei. Es empfiehlt sich, zur Steuerung des Flugzeuges einen Joystick zu benutzen, wobei Sie sicherstellen sollten, daß das angeschlossene Eingabegerät bereits über die Win95-Systemsteuerung angemeldet und kalibriert wurde.

Standard-Tastaturbelegung:

Flugzeugkontrollen

Aktion	Taste
Landeklappen hoch	F
Landeklappen runter	D
Fahrgestelle ein-/ausfahren	G
Schleudersitz	[ALT]-E
Luft-/Bodenbremsen	Leertaste
Schubkraft erhöhen	+
Schubkraft vermindern	-
Schubkraft auf Maximum	[SHIFT]+
Schubkraft auf Minimum	[SHIFT]-

Navigation

Autopilot	A
Taktische Karte	[ESC]
Nächsten Wegpunkt anzeigen	W

Kameraperspektiven

Cockpit-Ansicht	1
Instrumententafel	2
Verfolger-Kamera	3
Freund-Ansicht	4
Feind-Ansicht	5
Tower-Ansicht	6
Waffen-Kamera	7
Zoom-In	[SHIFT]-[Cursor-hoch]
Zoom-Out	[SHIFT]-[Cursor-runter]
Kamera l/r/h/r	Cursortasten

Waffenkontrollen

Feuerrate hoch/niedrig	C
ECM aktiviert/deaktiviert	E
Ziel auswählen	[ENTER]
Ziel deselektieren	[BACKSPACE]
Durch alle Ziele schalten	[TAB]

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Bazooka Sue

Lang hat's gedauert, jetzt läßt Starbyte die Sau raus: Nach mehrjähriger Verzögerung stiefelt Carsten Wielands „schweinische" Adventure-Heldin durch aufwendig gezeichnete SVGA-Landschaften, löst abgedrehte Puzzles und palavert dank komplett deutscher Sprachausgabe. Bei der Demo (in diesem Monat exklusiv auf der PC Games-Cover-CD-ROM) ist Ihre Eigeninitiative gefragt - ein Fünftel des Spiels ist komplett spielbar.

Spielsteuerung

Das komplette Adventure wird über Mauscursor gespielt. Dieser stellt sich normalerweise als kleiner Schweinskopf dar. Wenn der Mauscursor über Gegenstände oder Personen gezogen wird, blinken die Augen auf. Dies ist ein Zeichen dafür, daß etwas zu betrachten bzw. eine Aktion zu tätigen ist. Wenn bei geöffneten Augen die linke Maustaste betätigt wird, untersucht Sue den Gegenstand. Auf das Drücken der rechten Maustaste erscheinen gegebenenfalls entsprechende Aktions-Icons (Icon-Beschreibungen siehe unten). Sollte eine Aktion möglich sein, kann man diese auch sofort mit der linken Maustaste auslösen. Während ein Dialog oder Text eingespielt wird, verwandelt sich der Mauscursor in Lippen. Diese zeigen an, daß zur Zeit keine anderen Aktionen möglich sind. Die Texte können jederzeit durch Drücken der linken (aktueller Satz) oder rechten Maustaste (ganzer Dialog) abgebrochen werden. Wenn Sie den Mauscursor über den Bildschirm ziehen und der Cursor sich in Füße verwandelt, zeigt dies an, daß Sie Sue zu dieser Stelle bewegen können. Drücken Sie die linke Maustaste, und Sue läuft zu besagtem Punkt. Das Laufen kann durch Betätigen der linken Maustaste gestoppt werden. Wenn der Cursor als roter Exit-Pfeil erscheint, können Sie durch einen Druck auf die linke Maustaste den Raum wechseln.

Folgende Icons sind vorhanden und lösen Aktionen aus:

Icon	Symbol	Aktion
GET	Hand	Sue nimmt einen Gegenstand ins Inventory
USE	Hand mit Blitz	Sue benutzt den Gegenstand oder führt eine Aktion aus
SPEAK	Sprechblase	Sue führt einen Dialog mit einer anderen Figur
EXAMINE	Lupe	Sue untersucht etwas
INVENTORY	Brustbeutel	Sue kann etwas aus dem Inventory übernehmen und einsetzen
STRIP	Mieder	Sue beeindruckt ihre Gegner durch Einsatz ihrer Geheimwaffen

Anmerkungen zum Inventory:

Wenn Sie ins Inventory umschalten, erscheint ein Bild mit den Gegenständen, die sich augenblicklich in Sues Tasche befinden. Sie können die Listen der Gegenstände mit dem roten Balken nach oben und unten scrollen. Nachdem Sie die Gegenstände ausgewählt haben, erscheint ein Kommentar. Im Inventory selbst befindet sich ein Options-Schalter. Wenn Sie diesen anklicken, gelangen Sie ins Optionsmenü. Hier können Sie speichern und laden, die Sprachausgabe ein- und ausschalten sowie über die Schieberegler die Lautstärken von Sprache, Musik und Geräuschen einstellen. Über die Exit-Icons oder die rechte Maustaste können Sie die einzelnen Menüs verlassen.

Wichtiger Hinweis für Win95-Benutzer:

Beenden Sie vor dem Spielen der Bazooka-Sue-Demo bitte Windows 95 über die Befehlsfolge „Beenden/Im MS-DOS-Modus starten".

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Blast Chamber

Und da sag' noch einer, es gäbe keine innovativen Spielideen mehr: In würfel- bzw. quaderförmigen Gebilden turnt Ihre Figur über Plattformen, betätigt Schalter, bemächtigt sich Extras und rotiert das Objekt in jede beliebige Richtung, um über Treppen und Rampen innerhalb des Zeitlimits zum Ausgang zu gelangen. Muß man einfach gesehen haben!

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion	Taste
Links/Rechts/Vorwärts/Rückwärts	Cursortasten
Springen	ö
Automatische Kamera an/aus	-

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

COVER CD-ROM 3/97

Fallen Haven

Interactive Magic (die Company von Branchenveteran „Wild Bill" Stealey) wird in Kürze gleich mehrere Neuheiten im Bereich der rundenorientierten Strategiespiele veröffentlichen. Eine davon ist das Win95-Programm Fallen Haven, bei dem Sie als Anführer eines Volkes Kolonien auf Planeten ansiedeln, Technologien erforschen und feindliche Stellungen attackieren. Wie jedes gute Windows 95-Programm, enthält auch Fallen Haven eine ausführliche Hilfedatei ([F1]-Taste!). Genre-Anfänger werden nicht umhinkommen, sich mit den einleitenden Worten und der Spielprinzip-Erklärung etwas länger zu befassen.
Wer mit ähnlichen Programmen bereits Erfahrungen gesammelt hat, kann aber auch den sofortigen Einstieg mittels unserer nachfolgenden Kurzanleitung ausprobieren.

Kurzanleitung für geübte Strategiespieler:

Das Starten einer Kampagne
Wählen Sie nach dem Spielstart aus dem Hauptmenü die Option „Start new game". Zu Spielbeginn befinden Sie sich auf der Kolonie-Karte - die blaue Provinz ist Ihre Startposition, die rote die Ihres Gegners. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie ein Menü mit einigen Optionen. Von links nach rechts lauten diese:

Menüpunkt	Bedeutung
MENU	Spiel laden/speichern, Optionen ändern
TECHNOLOGY	Die Verteilung der „Research Points" festlegen/ändern
MAP	Totalansicht der ausgewählten Provinz
ZOOM	Auf die Provinzkarte zoomen, beispielsweise um Einheiten und Gebäude zu errichten
END TURN	Beendet Ihre Spielrunde und startet die K.I.-Spielrunde

Doppelklicken Sie die blaue Provinz. Sie befinden sich jetzt auf der Provinzkarte. Von hier aus können Sie Einheiten bauen, Angriffe planen oder „Dropships" gegen den Faind schicken.
Entlang des oberen Bildschirmrandes, von links nach rechts, werden Ihnen die produzierten „Research Points", „Energy Points" und Ihr Gesamtvervögen bzw. Provinzeinkommen angezeigt.

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie wiederum ein Menü mit den folgenden Unterpunkten:

Menüpunkt	Bedeutung
REPAIR	Beseitigt Schäden an Einheiten oder Gebäuden, die während eines Kampfes entstanden
BUILD STRUCTURE	Errichtet Fabriken, Laboratorien und Minen
BUILD ROAD	Bauen von Straßen. Neue Gebäude müssen neben einer Straße liegen
RECYCLE	Wiederverwertung nicht mehr benötigter Gebäude (Gibt Geld!)
MAP	Eine Übersichtskarte der Provinz
MENU	Spiel laden/speichern, Optionen ändern
COLONY	Zurück zur Kolonie-Ansicht

Einige Tips zum Spiel:
- Lassen Sie eine Provinz nicht ungeschützt. Die ständigen Attacken Ihrer Gegner machen eine gute Verteidigung in jeder einzelnen Provinz unabdingbar.
- Seien Sie vorsichtig mit Ihren Dropships - in der Demoversion können keine zusätzlichen Dropships gebaut werden. Schützen Sie diese deshalb besonders gut vor jeglichem Schaden, denn auch das Reparieren der selbigen ist nicht gestattet.
- Planen Sie Ihre Angriffe so, daß bereits die ersten Schüsse viel Schaden anrichten.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Fighter Duel Special Edition

Gutes kann noch besser werden: Wer Dogfights pur schätzt, ohne ablenkende Storyline, der wird mit Fighter Duel von Philips Media bestens bedient. Alle wichtigen Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs rumpeln hier MG-ratternd am SVGA-Himmel. Die Special Edition umfaßt u. a. überarbeitete Flugmodelle, einen Netzwerk-Modus, Funkverkehr und viele weitere Neuerungen. Die Datei KEYS.TXT enthält eine komplette Auflistung aller Kommandos. Zur Steuerung des Flugzeugs empfehlen wir Ihnen einen Joystick.

Standard-Tastaturbelegung während des Fluges (Auszug):

Aktion	Taste
Zurück zum Menü	[ESC]
Kalibrierung des Joysticks	0
Sound an/aus	Q
Instrumententafel verschieben	1
Turbo-Modus (16-fach)	T
Schub erhöhen	Z
Schub vermindern	X
Landeklappen ausfahren	W
Landklappen einfahren	E
Fahrgestell ein-/ausfahren	G
Bildschirmphoto aufnehmen	[FAB]
Ruder rechts	V
Ruder links	C
Pause	P
Beide Geschütze abfeuern	Leertaste
Primäres Geschütz	rechte [STRG]-Taste
Sekundäres Geschütz	0 (numerischer Tastenblock)

Kamera-Kontrollen

Aktion	Taste
Blick geradeaus	[ENTER]
Blick über die linke Schulter	1
Blick zurück und nach oben	2
Blick über die rechte Schulter	3
Blick links	4
Blick nach oben	5
Blick rechts	6
Verfolger-Ansicht	[F1]

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Heroes of Might & Magic 2

Die Helden sind zurück: Auch im zweiten Teil des farbenprächtigen Strategie-/Rollenspiel-Spektakels von New World Computing wird wieder gebrandschatzt, gezaubert und erobert. 70 magische Sprüche und 50 verschiedene Monster garantieren langfristiges Amüsement (auch und gerade für Einsteiger) in einer Fortsetzung, die in vielen Details gegenüber dem Vorgänger verbessert wurde.
Falls Sie den ersten Teil des kurzweiligen RPGs bereits gespielt haben, können Sie direkt in die Demo einsteigen. Allen Neulingen empfehlen wir hingegen einen kurzen Blick in das Windows-Help-File. Im Menüpunkt „Tutorial" werden dort alle wichtigen Spieldetails erklärt.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Magic: The Gathering

Nicht verwechseln: Acclaims MTG Battlemage ist ein reinrassiges Fantasy-Strategiespiel, wohingegen das vorliegende Magic The Gathering von MicroProse noch am ehesten der ruhmreichen „Trading Cards"-Tradition entspricht - hier wird nach mit „richtigen" Karten gespielt. Den Spielmodus The Duel können Sie bereits Monate vor der Veröffentlichung in allen Details ausprobieren. Da sich MicroProse sehr wohl bewußt ist, daß (Nach-)Nicht-Anhänger des Trading-Card-Genres gewisse Schwierigkeiten mit dem Spielprinzip haben werden, wurden der Demoversion drei ausführliche Beschreibungstexte beigefügt.
Wenn Sie vom Spielverzeichnis aus in das Directory „DOCUMENTATION" wechseln, stoßen Sie auf drei Dateien im MS-WORD-Format. Der sehr verständlich geschriebene Text „DEMO_BAS.DOC" ist an Benutzer gerichtet, die noch keinerlei Erfahrung mit Kartenspielen dieser Gattung haben. Die beiden anderen Files gehen etwas genauer auf den Spielablauf des „Duel" ein.

Wichtiger Hinweis:
Die Installation dieser Demoversion funktioniert nur, wenn Sie im Fenster „WinZip Self-Extractor" die vorgegebene Pfadangabe von Hund verändern. Geben Sie unstatt dem Verzeichnis „MAGIC" bitte den kompletten MS-DOS-Pfad „C:\MAGIC" ein und klicken Sie anschließend den UNZIP-Button. Wir bitten Sie, diesen Umstand zu entschuldigen. Der Fehler lag bereits in der vom Hersteller zur Verfügung gestellten Version vor.
Sollte darüber hinaus nach dem Spielstart ein schwarzer Bildschirm angezeigt werden, während Ihr PC den Eindruck macht, er sein abgestürzt, so bewahren Sie Ruhe: ein einfacher Linksklick bewirkt, daß das Spiel ordnungsgemäß geladen wird.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1/95

Privateer 2: The Darkening

Anschnallen zum Probeflug mit Privateer 2: Der einzigartige Mix aus Handel und Weltraumkampf, entstanden unter der Regie von Chris „Wing Commander" Roberts' Bruder Erin, lebt von seiner unnachahmlichen Atmosphäre, einem stattlichen Staraufgebot (u. a. Jürgen Prochnow) und spannungsgeladenen Missionen. Die spielbare Demo zeigt Ihnen, was in Privateer 2 steckt.
Die Firma Electronic Arts war freundlicherweise bereit, uns die MS-WORD-Dateien aller Original-Handbücher zu Privateer 2 zur Verfügung zu stellen. Im Verzeichnis D:\PRIVDOKU der PC-Games-CD-ROM finden Sie somit alle Informationen über die Hintergrundstory und den Spielverlauf. Die im folgenden abgedruckte Tabelle entspricht dem Inhalt der Datei „HOTKEYS.DOC". Da nicht jeder Leser über einen Drucker verfügt, entschlossen wir uns, die Tastaturbelegung hier trotzdem noch einmal abzudrucken.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Zielerfassung	
Q	Ziel erfassen, das dem Fadenkreuz am nächsten liegt
A	Nächstes Ziel auswählen
Y	Vorheriges Ziel auswählen
W	Nächstliegendes feindliches Ziel auswählen
S	Nächstliegendes Ziel der eigenen Seite auswählen
E	Radarreichweite einstellen
Alt R	Radartyp einstellen
Alt T	Zielerfassung abbrechen
0 bis 9, mit SHIFT	Aktuelles Ziel unter dieser Nummer speichern
0 bis 9, ohne SHIFT	Gespeichertes Ziel wiederherstellen
Schub/Bremse	
X	Geschwindigkeit dem Ziel anpassen
TAB	Nachbrenner, solange gedrückt
'	Geschwindigkeit erhöhen
ß	Geschwindigkeit verringern
Ü	Geschwindigkeit auf Null
+	Geschwindigkeit auf Maximum
J	Sprung
Blickwinkel	
F1	Frontansicht
F2	Blick von links
F3	Rückansicht
F4	Blick von rechts
F5	Schiffsansicht
F6	Außenkamera
F7	Zielansicht
F8	Verfolgerkamera
F9	Festinstallierte Kamera
F10	Kinoqualität
ß	Heranzoomen
'	Wegzoomen
.	Blickwinkel rotieren
Fernmelde-Einrichtungen	
1 bis 9 (bei geöffnetem Funkanlage-Fenster)	Funksignal/Nachricht wählen
Waffen	
LEERTASTE	Geschütze abfeuern
ENTER	Raketen abfeuern
F	Wechseln zwischen „Alle Geschütze"/"Keine Geschütze"
H	Waffe auswählen im aktiven Fenster
N	Ausgewählte Waffe ein/aus
BACKSPACE	Minen/Täuschkörper abwerfen
Externe Bildschirme	
Alt O	Spieloptionen
Alt D	Logbuch
Alt X	Zurück zu DOS
Alt H	Hotkeys
Alt N	Navigationskarte

Wichtiger Hinweis für Win95-Benutzer:
Beenden Sie vor dem Spielen der Darkening-Demo bitte Windows 95 über die Befehlsfolge „Beenden/Im MS-DOS-Modus starten".

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Rocket Jockey

Der Name dieses Actionspiels verrät bereits viel über das Spielprinzip: Als Jockey eines raketengetriebenen Feuerstuhls düsen Sie durch verschiedene Arenen. Wie bei vielen anderen Neuerscheinungen kommt es nicht darauf an, der Schnellste zu sein, sondern möglichst viele Gegner auszuknocken. Die kurzweilige Demoversion läuft unter Windows 95 und verlangt einen Grafiktreiber mit 8 Bit-Farben.

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion	Taste
Kabel links auswerfen	J
Kabel rechts auswerfen	L
Bremsen	M
Beschleunigen	I
Zurück zum Hauptmenü	[ESC]
Vom Fahrzeug absteigen	Leertaste

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 16MB RAM, SVGA-Grafikkarte,

SEGA Rally

In der Spielhalle noch immer einer der heißesten Automaten, als Vorzeige-Renner auf SEGAs 32 Bit-Konsole Saturn ein Bestseller und seit kurzem auch auf Windows 95-PCs ein Vorzeige-Spiel der Kategorie „Gas geben und Spaß haben": überraschend schnelle SVGA-Grafik und eine superbe Steuerung sind nur zwei der wesentlichen Aspekte, die SEGA Rally zu einem ernsthaften Konkurrenten des bisherigen Spitzenreiters Bleifuß 2 machen.

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion	Taste
Nach links lenken	[Cursor-left]
Nach rechts lenken	[Cursor-right]
Beschleunigen	0 (Numerischer Tastenblock)
Bremsen	1 (Numerischer Tastenblock)
Kamerawinkel ändern	4 (Numerischer Tnstenblock)

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Snake Snap 2

Ein klassisches Spielprinzip in einer erfrischend originellen Umsetzung erwartet Sie mit Snake Snap 2: Als Schlange winden Sie sich diamantenmampfend durch komplexe Levels, in denen es vor geheimnisvollen Schaltern, lebensgefährlichen Feinden und lukrativen Extras nur so wimmelt. Einfach zu bedienen, schnell erlernt und langfristig extrem fesselnd!

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion	Taste
Schlange bewegen	Cursortasten
Sprengsatz legen/zünden (falls vorhanden)	[ALT]
Blocker legen (falls vorhanden)	[STRG]
Level verlassen	[ESC]

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Stars!

Von Empire Interactive erscheint demnächst ein Spiel, das vor allem die Liebhaber reinrassiger Strategiespiele in seinen Bann ziehen wird. In Stars! übernehmen Sie die Herrschaft über eine Alien-Rasse, die mit anderen Lebensformen im Wettbewerb um Ressourcen und die militärische Vorherrschaft lebt. Die spielbare Demoversion umfaßt den Tutorial-Level der Vollversion. Wählen Sie deshalb im Hauptmenü die Option „New Game" und „Begin Tutorial". Befolgen Sie die Anweisung der jeweiligen Hilfe-Einblendung. Der schwarz hinterlegte Textabschnitt zeigt an, welcher Schritt als nächstes auszuführen ist.

Hardware-Voraussetzungen: 386DX33, 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Street Racer

Willkommen zur Probefahrt mit den knuffigen Buggies von Street Racer: Sie düsen über halsbrecherische Parcours, genießen die flotte 3D-Grafik (in einer Auflösung bis zu 640 x 480 Bildpunktel und sammeln fleißig Extras ein, die Sie bei Bedarf Ihren Kontrahenten zugutekommen lassen. Absolutes Novum: Bis zu vier Spieler kämpfen bei dieser Konsolen-Umsetzung via Splitscreen gegeneinander. In der spielbaren Demoversion steht nur das Joypad bzw. der Joystick als Steuerungsgerät zur Verfügung. Lenken Sie Ihren Wagen mittels des Steuerkreuzes nach links und rechts; der Feuerknopf #1 regelt die Beschleunigung, während die anderen Buttons mit Spezialwaffen bzw. -schlägen belegt sind.

Wichtiger Hinweis:
Ein Test in der Redaktion ergab, daß die Street-Racer-Demo mit Grafikkarten einiger Hersteller (z. B. Matrox Mystique) nicht kompatibel ist. Sollte Ihr Bildschirm beim Installieren des VESA-Treibers kurzfristig „abschmieren", so booten Sie Ihr System bitte neu.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX50, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, optional: Joystick

Strikepoint: The Hex Missions

Weniger eine Kampfhubschrauber-Simulation, sondern vielmehr ein fulminantes Actionspiel im Comanche-Stil verbirgt sich hinter der Bezeichnung Strikepoint. Mit einer Auflösung von 320x400 Bildpunkten, einer präzisen Steuerung und abwechslungsreichen Missionszielen fordert das Programmierteam Project 2 Interactive Konkurrenten wie Ascurans Hexagonkartell heraus. Wenn Sie lieber mit der Tastatur als mit Joystick spielen, können Sie die unten angegebene, etwas verwirrende Tastenbelegung im Optionen-Menü auch verändern.

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion	Taste
Steigen	H
Sinken	Z
Nach links drehen	G
Nach rechts drehen	J
Primärwaffe abfeuern	A
Sekundärwaffe abfeuern	S
Vorwärts fliegen	X
Rückwärts/langsamer fliegen	Y
Bremsen	Leertaste
Missionsbeschreibung	F
Blickwinkel verändern	R
Abbruch	[ESC]

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

LESER-EINSENDUNGEN

Im Verzeichnis „LESER" der CD-ROM befinden sich wie immer die aktuellen Programmeinsendungen unserer Leser. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
3-01	Markus Riexinger, 85622 Weißenfeld	Level	WarCraft II	
3-02	Mark Bauer, 23689 Pansdorf	Level	WarCraft II	
3-03	Tobias Hofmann, 09235 B.Hradtsdorf	Level	WarCraft II	
3-04	Rupert Hölzl, 68519 Viernheim	Level	WarCraft II	
3-05	David Sengewein, 53343 Wachtberg	Level	WarCraft II	
3-06	Robert Kalb, 47877 Willich	Level	WarCraft II	
3-07	Alexander Müller, 74232 Albstatt	Level	WarCraft II	
3-08	Stefan Hinterscheid, 85221 Dachau	Level	WarCraft II	
3-09	Frank Geißler, 01219 Dresden	Level	WarCraft II	
3-10	Mirko Bärtig, 16816 Neuruppin	Level	WarCraft II	
3-11	Henning Raetz, 26160 Bad Zwischenahn	Cheat	Cheat it	Cheatsammlung
3-12	Stefan Bordag, 09357 Leipzig	Cheat	Dagcheat	Daggerfall Cheat
3-13	Florian Wrobel, 45964 Gladbeck	Cheat	Raycheat	Rayman Cheat
3-14	Alexander Herz, 85375 Neufarn	Spiel	U-Boot	Ballerspiel
3-15	David Geier, 12621 Berlin	Spiel	Block	Geschicklichkeit
3-16	Carsten Muscat, 50127 Bergheim	Spiel	Velocio	Ballerspiel
3-17	Bastian Feigl, 53525 Schw.Gmünd	Spiel	Rally/Bomb/Minos	Spielesammlung
3-18	Woitek Breiter, 69126 Heidelberg	Spiel	Diamant	Adventure
3-19	Tobias Hößl, 84494 Neumarkt	Spiel	Cityation	Wirtschafts-Sim.
3-20	Benjamin Spieler, 51032 Böblingen	Spiel	Pinsler	Geschicklichkeit

Rainer Rosshirt meint dazu:

3-11

Henning Raetz hat sich die Mühe gemacht und alle Cheats, die bisher für das Programm „Cheat it" erschienen sind, zu sammeln und alphabetisch zu sortieren.

3-12

Stefan Bordag beseitigt mit seinem Cheatprogramm auch das letzte Problem bei „Daggerfall".

3-13

Florian Wrobel hilft mit seinem Cheatprogramm allen, die an „Rayman" verzweifeln.

3-14

Von Florian Herz kommt das Game „U-Boot". Eigentlich ist es ganz einfach: Nur alle Haie vernichten und dem anderen Viehzeugs ausweichen. Umgekehrt geht es auch, bringt aber keine Punkte. Durch die grauenhafte Steuerung bekommt das Spiel einen ganz eigenen Schwierigkeitsgrad.

3-15

David Geier hat sich ein wirklich originelles Spiel einfallen lassen. Das Spielfeld besteht aus 15 Kästchen. In den unteren drei Kästchen bewegen Sie Ihren BLOCK jeweils nach rechts oder links. Von oben kommen Ihnen bei zunehmender Geschwindigkeit weitere BLOCKS entgegen, denen Sie ausweichen müssen. Die BLOCKS werden immer schneller, wenn sich die Schwierigkeitsstufe ändert. Insgesamt gibt es zehn Schwierigkeitsstufen. Die BLOCKS ändern ebenfalls in jedem Schwierigkeitsgrad ihre Farbe. Wer dabei nicht innerhalb von drei Minuten wahnsinnig wird, steht unter Drogen.

3-16

Zwar läßt es der Titel vermuten, aber in dem Spiel „Velocio" von Carsten Muscat geht es nicht um Fahrräder. Vielmehr ist es ein nettes Ballerspielchen für zwischendurch, aus dem „Klik & Play Baukasten" und mit extra wirrer Hintergrundstory.

3-17

Eine komplette Spielesammlung kommt von Bastian Feigl. Im einzelnen läßt er „Bomb" (ein recht einfach gestricktes Ballerspielchen), „Minos" (ein Geschicklichkeitsspiel, daß nur auf den ersten Blick einfach wirkt) und „Rally" (ein fast schon erträgliches Autorennen) auf unsere Leser los.

3-18

Als ich das Spiel „Diamant" von Wojtek Breiter in den Händen hielt, übermannten mich Tränen der Rührung! Ein Textadventure, wie es vor Jahrzehnten Mode war. Mit Parser, der so leidlich deutsch versteht und recht witzigen Texten. Daß ich so etwas noch so vielen Jahren noch einmal erleben darf...

3-19

Tobias Hößl steuert „Cityation" bei. Eine recht brauchbare Wirtschaftssimulation. Leider kommen Grafik und vor allem der Sound ein wenig zu kurz.

3-20

Mit dem Spiel „Pinsler" hat Benjamin Spieler eine uralte Spielidee wieder ausgegraben. Mit einem Farbstrich muß möglichst das ganze Spielfeld eingefärbt werden, ohne an Ränder oder sonstige Hindernisse zu stoßen. Kennt man schon aus alten Atari-Zeiten - macht aber immer wieder Laune.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486-er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

F22 Lightning II V 1.01.00.18

Lassen Sie sich nicht von der ungewöhnlichen Versionsnummer irritieren - wer die Flugsimulation auf seiner Festplatte hat, wird die Vorzüge der neuen Fassung schnell zu schätzen wissen: Freigeschaltete „Secret Missions", verbesserte VESA-Kompatibilität, Chat-Modus, ergänzte Ansichten und vieles mehr.

Deadly Games V 1.13z

Richtig deftige Fehler hat sie nicht, die Jagged Alliance-Fortsetzung. Die wenigen kleineren Bugs, die noch vorhanden sind, merzt dieses Update konsequent aus: Abstürze aufgrund der Sprachausgabe werden ebenso bereinigt wie Probleme beim Einsatz der „No turn limit"-Option.

Harpoon Classic Win V 1.61

Für alle Harpoon-Seebären, die unter der Flagge von Windows unterwegs sind, empfiehlt sich der Einsatz dieses Bugfix, der einige Probleme im maritimen Strategiespiel Harpoon Classic beseitigt.

Tomb Raider

Wer eine moderne Grafikkarte mit 3DFX-Chip sein eigen nennt, freut sich sicher über dieses performancefördernde Update für das atemberaubende 3D-Spektakel Tomb Raider aus dem Hause Eidos Interactive.

Bundesliga Manager 97 V 1.30

Neues aus Eutin: So langsam wird aus dem BM 97 doch noch ein richtig funktionierendes Programm. Wer sich im Handel die überarbeitete Version 1.20 gekauft hat oder von Software 2000 nachträglich damit ausgestattet wurde, sollte das Update unbedingt installieren. Lohn der Mühe: noch weniger Bugs, noch weniger System-Abstürze, noch mehr Spielbarkeit.

COMMAND & CONTACT

Wie wir in den letzten Ausgabe immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Trick-Teil auszufüllen, und an den **Computec Verlog • Kennwort „Command & Contact" • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg** zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise:

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert.. Wir haben die Liste der Teilnehmen übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

„nur auf PC Games PLUS"

VOLLVERSION Magic of Endoria

Dieses Echtzeit-Strategiespiel setzt die Käufer der PC Games PLUS (erkennbar am großen PLUS-Schriftzug auf der Titelseite) an die Spitze eines Zwergentrupps, der einen Berg nach den Resten eines längst vergessenen Gottes absucht. Erst wenn all diese Kristallsplitter gefunden wurden, darf man den Schrein betreten und wird damit selbst zum Gott. Doch leider ist man nicht der einzige, der dieses Ansinnen hat: ein intelligenter Computergegner versucht durch den Einsatz seiner Kampfmonster, die Kristallsplitter als erster unter seine Kontrolle zu bringen. Sunflowers' Strategiespiel ist eine überaus komplexe Herausforderung für jeden Spieler.

Sie als Spieler versuchen, die ehemalige Macht eines Gottes an sich zu reißen, indem Sie die Kristallsplitter seiner toten Seele unter Ihre Kontrolle bringen und anschließend den toten Körper des Gottes übernehmen. Hierfür müssen Sie alle Kristallräume unter Ihre Kontrolle bringen, die unterirdisch im Vulkangestein vergraben sind. Zu diesem Zweck rekrutieren Sie Zwerge, die Stollen und Räume in das Vulkangestein hineinbauen, um die Kristallräume zu finden. Für weitere Aufgaben können Kampfmonster, Handwerker, Forscher und Transporter angeworben werden.
Um die unter Kontrolle gebrachten Kristallräume vor dem Computergegner zu schützen, sind Sie in der Lage, Energiewesen nach bestimmten Vorbildern zu erschaffen. Die Erschaffung dieser Wesen verbraucht Energie, die aus bestimmten Mineralien gewonnen wird. Außerdem beansprucht sie die spirituelle Energie des Zauberers, so daß Sie nur eine beschränkte Anzahl von Kreaturen gleichzeitig verwalten können.
Die Beherrschung der Kristallräume allein reicht jedoch nicht aus, um die Macht des Gottes zu erlangen. Weiterhin müssen Sie einen bestimmten Grad von Würde erreichen, wozu Sie eine hohe eigene Entwicklungsstufe benötigen.
Die Stadt Amram wird unter dem Gestein in zwei Ebenen unterteilt. Sie müssen sich durch jede der beiden Ebenen durcharbeiten. In der Mitte der unteren Ebene befindet sich der Schrein des zerstörten Gottes. Wenn man diesen Bereich betreten darf, wird man selbst zum Gott.

Hardwarevoraussetzungen

386DX/33, VGA, DOS 5.0, 2 MB RAM, Maus, **Optional:** SoundBlaster, Adlib

Die Installation

Legen Sie bitte dazu die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wechseln Sie auf dieses Laufwerk (in der Regel Laufwerk D:). Starten Sie nun das Programm **„INSTALL.EXE"**, indem Sie **INSTALL** eingeben. Befolgen Sie im folgenden die Anweisungen des Programms. Ein Teil des Programms wird nun auf die Festplatte kopiert.

Wichtiger Hinweis

Dieses Spiel unterstützt keinen **XMS-Speicher**, sondern ausschließlich **EMS-Speicher**. Je mehr **EMS-Speicher** zur Verfügung steht, desto schneller läuft das Spiel ab. Achten Sie darauf, daß in Ihrer Datei **CONFIG.SYS** der Treiber **EMM386.EXE** mit möglichst hoher Speicherzuordnung eingetragen ist.
Beispiel für einen optimalen Eintrag: **DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE RAM 8192**
Falls Ihr System insgesamt weniger als **4 MByte RAM** besitzt, stellen Sie bitte die Animationen aus, damit das Spiel flüssig abläuft!

Der Spielstart

Nach der Festplatten-Installation begeben Sie sich in das Verzeichnis, in dem das Spiel auf Ihren Wunsch installiert wurde, und rufen Sie das Programm **„START.EXE"** oder **„START.BAT"** durch Eingabe von **START** auf. Achten Sie darauf, daß sich die CD dabei im Laufwerk befindet.

Die Anleitung

Um die komplette Gebrauchsanweisung zu lesen, starten Sie das Programm **„ANLEITUN.BAT"** von der CD-ROM. Von dort aus können Sie die Anleitung auch ausdrucken. Alternativ dazu befinden sich auf der CD-ROM auch die Dateien **MAGIC.RTF** und **MAGIC.DOC**, die Sie mit entsprechenden Programmen betrachten und ausdrucken können.

Bei **technischen Problemen** mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: **09 11/30 50 30.**

Um die Kristallräume entsteht bald ein erbitterter Stellungskampf. Der Computer setzt seine unterschiedlichen Monster dabei sehr effektiv ein.

Für die Untersuchung der sechs Forschungsgebiete lassen sich kostspielige Forscher einstellen, die jeweils ein eigenes Labor benötigen.

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1.	1	C&C: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	2
2.	-	Power F 1	Eidos Interactive	Domark	1
3.	4	Grand Prix 2	MicroProse	MicroProse	6
4.	2	Bundesliga Manager 97	Software 2000	Software 2000	2
5.	-	Die Siedler 2 - Mission Disk	Blue Byte	Blue Byte	1
6.	3	Gold Games	Topware	Diverse Hersteller	3
7.	-	Privateer 2 - The Darkening	Electronic Arts	Origin	1
8.	5	Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Design	2
9.	6	FIFA Soccer 97	Electronic Arts	Electronic Arts	2
10.	-	Schatten über Riva	Topware	Attic	1
11.	7	Die Siedler 2	Blue Byte	Blue Byte	8
12.	11	Hugo 4	ITE	ITE	2
13.	9	Flight Simulator 5.1	Microsoft	Microsoft	7
14.	8	Bleifuß 2	Virgin	Graffiti	2
15.	-	Conflicts in Civilization	MicroProse	MicroProse	1
16.	10	Creatures	Warner Interactive	Millennium	2
17.	16	NHL Hockey 97	Electronic Arts	Electronic Arts	2
18.	-	Gigapack	Koch Media	Diverse Hersteller	1
19.	12	Schleichfahrt	Blue Byte	Blue Byte	2
20.	15	Rayman	Ubi Soft	Ubi Soft	2

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1.	-	Diablo	Bomico	Blizzard	1
2.	2	C&C 2: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	2
3.	-	NBA Live 97	Electronic Arts	Electronic Arts	1
4.	-	M.A.X.	Acclaim	Interplay	1
5.	11	Master of Orion 2	MicroProse	MircoProse	2
6.	-	Privateer 2	Electronic Arts	Origin	1
7.	4	Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Design	2
8.	2	Das schwarze Auge 3	Topware	Attic	2
9.	3	FIFA Soccer 97	Electronic Arts	Electronic Arts	2
10.	16	Grand Prix 2	MicroProse	MircoProse	6
11.	-	Die Siedler 2	Blue Byte	Blue Byte	1
12.	-	Lord of the Realms 2 US	Sierra	Sierra	1
13.	-	Heroes of Might & Magic 2	3DO Studios	New World	1
14.	8	Bundesliga Manager 97	Software 2000	Software 2000	3
15.	-	Perfect Grand Prix	---	---	1
16.	-	Civilization 2 Datadisk	MicroProse	MicroProse	1
17.	-	Mechwarrior: Mercenaries	Bomico	Activision	1
18.	-	Star General	Mindscape	SSI	1
19.	-	Lord of the Realms 2	Sierra	Sierra	1
20.	-	Mad TV 2	Funsoft	Greenwood	1

Westwoods Command & Conquer 2 konnte sich weiter an der Spitze halten, bekommt aber jetzt starke Konkurrenz durch Diablo von Blizzard und NBA Live 97 von Electronic Arts. Auch Grand Prix 2 liegt weiterhin gut im Rennen. Die Datadisk zu Die Siedler 2 kann ebenfalls erste Erfolge feiern und steht für eine Zusatz-CD-ROM sehr hoch im Kurs der Kunden. Weiter bergab ging es für Schleichfahrt und NHL Hockey 97.

Unsere Referenz – PC Ga

RANKING

In der Rubrik „Sportspiele" löst EA Sports lediglich einen Vorgänger aus gleicher Produktion ab. Nach NHL Hockey und FIFA Soccer plaziert sich die 97er-Auflage von NBA Live in unserer Best of-Liste. Der BM 97 kehrt nach mehrmonatiger Pause in unsere Best of-Liste zurück. Ebenfalls neu: Flying Corps von empire.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Baphomets Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Command & Conquer 2	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß	Ascaron	2/94
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96
Sega Rally	Sega	2/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97

SciFi Action

Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100145,2434 (Thomas Borovskis)
100727, 3425 (Petra Maueröder)
100546,3040 (Harald Wagner)
101510,112 (Rainer Rosshirt)
73233, 742 (Markus Krichel)

Internet
ormenne@pcgames.de (Oliver Menne)
tsborovskis@pcgames.de (Thomas Borovskis)
pamaueroeder@pcgames.de (Petra Maueröder)
hdwagner@pcgames.de (Harald Wagner)
rrosshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Abo oder einer unserer CD-ROMs haben, so blättern Sie bitte auf Seite 74. Hier finden Sie alle nötigen Informationen.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
Psygnosis

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefax: 09 11/64 27 86 0
Telefon: 09 11/9 68 32-0

Anzeigenverkauf:
Tharsten Szameitat 09 11/9 68 32-19
Wolfgang Menne 09 11/9 68 32-43

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555
Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition:
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 265.421 Exemplare

Inserentenverzeichnis

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

COMING SOON

Actua Tennis	Gremlin Interactive	Sportspiel	März 97
4-4-2	Virgin	Sportspiel	2. Quartal 97
688 Hunter Killer	Origin	U-Boot-Simulation	März 97
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	März 97
AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	2. Quartal 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
AD&D: Iron and Blood	Acclaim	Beat 'em Up	März 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Sportspiel	2. Quartal 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	2. Quartal 97
Air Warrior 2	Interactive Magic	Flugsimulation	April 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Alexander der Große	Interactive Magic	Strategie	März 97
Alphastorm	Psygnosis	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Anstoß 2	Ascaron	Wirtschaftssimulation	4. Quartal 97
Armored Fist 2.0	NovaLogic	Panzer-Simulation	April 97
Athanor	Psygnosis	Adventure	2. Quartal 97
Atlantis	Cryo	Adventure	März 97
Batman Forever: The Arcade Game	Acclaim	Beat 'em Up	März 97
Battle Sport	Acclaim	Arcade Action	März 97
Battlecruiser 3000 AD	Gametek	SciFi-Action	März 97
Battletech: MechCommander	Broderbund	Action	Mai 97
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	April 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	März 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	2. Quartal 97
Blast Chamber	Activision	Arcade Action	Februar 97
Blood	Eidos Interactive/Apogee	3D-Action	2. Quartal 97
Bomberman	Acclaim	Arcade Action	März 97
British Open	Looking Glass	Sportspiel	März 97
Carmageddon	SCi	Rennspiel	März 97
Citizens	**Cranberry Source**	**Strategie/WiSim**	**2. Quartal 97**
Clandestiny	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	2. Quartal 97
Colony Wars	Psygnosis	SciFi-Action	3. Quartal 97
Comanche 3.0	**NovaLogic**	**Action-Flugsimulation**	**März 97**
Command & Conquer 3: Tiberium Sun	**Virgin/Westwood Studios**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (SVGA)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	März 97
Condemned	Acclaim/Probe	Flugsimulation	4. Quartal 97
Conquest Earth	Eidos Interactive	Strategie	April 97
Constructor	Acclaim	Wirtschaftssimulation	April 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	3. Quartal 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	**LucasArts**	**Adventure**	**Juni 97**
Dark Earth	Mindscape	Action-Adventure	1. Quartal 97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Adventure	1. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	2. Quartal 97
Demonworld	Ikarion	Strategie	2. Quartal 97
Dominion	**7th Level**	**Strategie**	**März 97**
Dungeon Keeper	**Bullfrog**	**Action/Strategie**	**April 97**
Ecstatica 2	**Psygnosis**	**Action-Adventure**	**März 97**
Eradicator	GT Interactive	Adventure	1. Quartal 97
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
Extreme Assault	Blue Byte	Action-Flugsimulation	Mai 97
Falcon 4.0	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**2. Quartal 97**
Fallen Haven	Interactive Magic	Strategie	März 97
Fallout	Acclaim	Rollenspiel	2. Quartal 97
FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	April 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Mai 97
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97
Formel 1 (3DFX)	**Psygnosis**	**Rennspiel**	**März 97**
Formel 1 (Direct 3D)	**Psygnosis**	**Rennspiel**	**Mai 97**
G-Name	7th Level	Action	März 97
G-Police	Psygnosis	Action	3. Quartal 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
Greetings from Planet Earth	**Adventure Soft**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
Gridrun	Virgin	Rennspiel	März 97
Hardcore 4x4	Gremlin Interactive	Rennspiel	März 97
Hardwar	Gremlin Interactive	Flugsimulation	März 97
Hattrick! Wins	Ikarion	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	2. Quartal 97
iF22 ASF	Interactive Magic	Flugsimulation	April 97
iM1A2 Abrams	Interactive Magic	Panzer-Simulation	April 97
Incredible Hulk	Eidos Interactive	Action	1. Quartal 97
Independence Day	**Fox Interactive**	**Action**	**April 97**
Interstate 76	Activision	3D-Action	1. Quartal 97
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Action-Adventure	3. Quartal 97
Jedi Knight	**LucasArts**	**3D-Action**	**2. Quartal 97**
King's Quest 8: The Mask of Eternity	**Sierra**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	**Virgin/Westwood Studios**	**Rollenspiel**	**2. Quartal 97**
Little Big Adventure 2	**Adeline**	**Geschicklichkeit**	**2. Quartal 97**
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	März 97
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	2. Quartal 97
Magic the Gathering: Battlemage	Acclaim	Strategie	März 97
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 97
Master of Dimension	Eidos Interactive	Adventure	1. Quartal 97

Game It! PRÄSENTIERT GAME HITS

Was nicht mehr rechtzeitig zu Weihnachten in den Läden stand, wird vorsichtshalber gleich um einige Wochen und Monate nach hinten verschoben - so die allgemeine Tendenz in unserer aktuellen Release-Liste. Eine ähnliche Hit-Flut wie im Dezember wird es vermutlich wieder im April/Mai geben. Wie immer gilt: die wichtigsten Titel sind fett hervorgehoben, während die Neuerscheinungen im Februar noch einmal gesondert auf der Vorschau-Seite vorgestellt werden.

Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	1. Quartal 97
MDK	**Shiny Entertainment**	**3D-Action**	**März 97**
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal 97
MiG Alley	Empire	Flugsimulation	1. Quartal 97
Mindwarp	Maxis	3D-Action	4. Quartal 97
Missing in Action (M.I.A.)	GT Interactive	Flugsimulation	März 97
Monster Trucks	Psygnosis	Rennspiel	März 97
Moto Racer	Electronic Arts	Rennspiel	März 97
Myst 2: Riven	Broderbund	Adventure	September 97
NBA Jam Extreme	Acclaim	Sportspiel	März 97
Nightmare Creatures	Mindscape	Action-Adventure	3. Quartal 97
Outlaws	**LucasArts**	**3D-Action**	**2. Quartal 97**
Outpost 2	Sierra	Strategie	August 97
Outrage	Broderbund	Action	October 97
Pax Imperia 2	THQ	Strategie	2. Quartal 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal 97
Pinball Construction Kit Mission-Disk	21st Century	Flipper	Februar 97
Police Quest SWAT 2	Sierra	Simulation	Oktober 97
Premier Manager 97	Gremlin Interactive	Wirtschaftssimulation	März 97
Q.A.D.	Philips Media/Cranberry Source	3D-Action	2. Quartal 97
R.I.O.T.	Psygnosis	Action/Sport	März 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	2. Quartal 97
Re-Loaded	Gremlin Interactive	Arcade Action	März 97
Rebellion	**LucasArts**	**Strategie**	**2. Quartal 97**
Red Baron 2	**Sierra**	**Flugsimulation**	**April 97**
Redneck Rampage	Acclaim/Interplay	3D-Action	März 97
Resident Evil	Virgin	3D-Action-Adventure	März 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	2. Quartal 97
Riverworld	Cryo	Adventure	April 97
Rodney Matthews	Psygnosis	Shoot 'em Up	1. Quartal 97
Sandwarriors	Gremlin Interactive	SciFi-Action	März 97
Savecracker	GT Interactive	Adventure	März 97
Sentinent	Psygnosis	Rollenspiel	April 97
Shadow Warrior	Eidos Interactive/Apogee	3D-Action	1. Quartal 97
Shivers 2	Sierra	Adventure	April 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Juni 97
SimGolf	Maxis	Sportspiel	März 97
Simon the Sorcerer 3	**Adventure Soft**	**Adventure**	**4. Quartal 97**
Soul Hunt	Gametek	Adventure	Februar 97
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	2. Quartal 97
Space Jam	Acclaim	Jump & Run	März 97
Speedster	Psygnosis	Rennspiel	April 97
Spiderman 2099	Mindscape	Beat 'em Up	1. Quartal 97
Spirit Master	Acclaim/Probe	Beat 'em Up	4. Quartal 97
Star Fleet Academy	**Interplay**	**SciFi-Action**	**April 97**
Star Trek: Generations	**MicroProse**	**Adventure**	**April 97**
Star Trek: Return to Vulcano	Interplay	Adventure	2. Quartal 97
StarCraft	**Blizzard**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Steel Legions	Eidos Interactive	3D-Action/Strategie	1. Quartal 97
Strange Golf	Mindscape	Sportspiel	1. Quartal 97
Stratosphere	Acclaim	Strategie	2. Quartal 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97
T-Mek	GT Interactive	Action	März 97
Terracide	Eidos Interactive	SciFi-Action	1. Quartal 97
The Art of Fly Fishing	Gametek	Angelsimulation	1. Quartal 97
The Drowned God	GT Interactive	Rollenspiel/Adventure	1. Quartal 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	März 97
The Golf Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 97
The Journeyman Project 3	Broderbund	Adventure	September 97
Theme Hospital	**Bullfrog**	**Strategie/WiSim**	**April 97**
TLC	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	2. Quartal 97
Trash-It	GT Interactive	Geschicklichkeit	März 97
UEFA Champions League 1996/97	Philips Media	Sportspiel	2. Quartal 97
Ultima 9	**Origin**	**Rollenspiel**	**3. Quartal 97**
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	2. Quartal 97
Vermeer	Ascaron	Wirtschaftssimulation	März 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	2. Quartal 97
Virtua City PD	Sega	Arcade Action	April 97
Virtua On	Sega	Arcade Action	April 97
Warbreeds	Broderbund	Strategie	August 97
Warlords 3	Broderbund	Strategie	Juli 97
Waterworld	Acclaim	Strategie	April 97
Wheel of Fortune	Gametek	Denkspiel	April 97
wipEout 2097	Psygnosis	Rennspiel	April 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	2. Quartal 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	2. Quartal 97
X-COM: The Apocalypse	**MicroProse**	**Strategie/Action**	**2. Quartal 97**
X-Fighters	Sierra	Flugsimulation	3. Quartal 97
X-Wing vs. TIE Fighter	**LucasArts**	**Action**	**April 97**
Yoda Stories	LucasArts	Geschicklichkeit	April 97
Your Personal Amok	GT Interactive	3D-Action	März 97
Zombieville	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97

Flying Corps

Flugsaurier

Kommt Ihnen das bekannt vor: das Targeting auf den Gegner schalten, ein oder zwei lasergesteuerte Raketen abschießen und sich mit der Gewißheit dem nächsten Gegner widmen, daß das eigene Waffensystem schon seine Arbeit verrichten wird. Die militärischen Flugsimulationen, die aktuelle Flugzeugtypen auf dem PC abbilden, fordern vom Spieler bestenfalls gute Reaktionen, die Herausforderungen eines echten Dogfights können diese Spiele kaum vermitteln.

Eine komplette feindliche Staffel im eigenen Nocken ist meist das sichere Ende der Mission.

Bei VGA-Auflösung muß man meist raten, ob man gerade Freund oder Feind aufs Korn nimmt.

Nur die Färbung der Flugzeuge verrät diese feindliche Jagdfliegerstaffel, die Hoheitsabzeichen an den Ober- und Unterseiten der Flügel sind erst aus nächster Nähe sicher zu erkennen - meist zu spät für einen Schuß.

Mit Flying Corps stellt das britische Softwarehaus Rowan Software eine Flugsimulation vor, die sich dem Luftkampf des Ersten Weltkriegs widmet und deshalb keinerlei Zielhilfen bieten kann. Der Spieler ist nicht nur gefordert, sein widerspenstiges Flugzeug in der Luft zu halten, auch das unbemerkte Anfliegen einer Flugzeugstaffel stellt den Spieler vor völlig ungewohnte Herausforderungen. Nach Sierras Simulation Red Baron, die sich bereits vor über fünf Jahren den Flugzeugen des Ersten Weltkriegs widmete, konnte bislang kein Spiel die Eigenheiten der zerbrechlichen Maschinen überzeugend darstellen. Erst die Ankündigung von Red Baron 2 scheint Sierras Mitbewerber wachgerüttelt zu haben, und so nahm man auch bei Empire das bereits etwas angestaubte Dawn Patrol aus der Schublade und verarbeitete es zu einem aufsehenerregenden Spiel, das kaum noch Wünsche offen läßt.

Gleichgewichtsübung

Obwohl Flying Corps eine in jeder Hinsicht realistische Simulation ist, brauchen die Liebhaber actionorientierter Simulationen nicht an diesem Produkt vorbeizugehen. Da die Flugmaschinen bestenfalls mit Kompaß, Drehzahl- und Höhenmesser ausgestattet waren, erübrigt sich die berüchtigte dreifache Tastaturbelegung, und aufgrund der primitiven Waffensysteme wird man hautnah in die Kämpfe einbezogen. Die vergleichsweise einfache Technik der 80 Jahre alten Fluggeräte stellt den Simulationsliebhaber gleich von Anfang an vor hohe, aber unterhaltsame Hürden: einzelne Flugzeugtypen reagieren in Linkskurven völlig anders als in Rechtskurven, ein stabiler Geradeausflug ist nur in maschinenspezifischen Höhen möglich, und auf Drehzahländerungen antwortet so manche fliegende Kiste mit spontanem Trudeln. Wie etwa beim langsamen Fahrradfahren muß der Pilot also ständig für eine vernünftige Lage seines Fluggeräts sorgen. Wer seinen Steuerknüppel für wenige Sekunden losläßt, findet sich schnell am Boden wieder...

Taktikspiel

Die Flugzeugdesigner wollten mit Löchern in den Tragflächen für eine brauchbare Rundumsicht sorgen, dennoch läßt sich nur ein geringer Teil des Gesichtsfelds zur Beobachtung nutzen. Da ein Radar in so einem Flugzeug natürlich vergebens gesucht wird, muß man ständig umherblicken und mitunter auch wilde Kapriolen fliegen, um eventuelle Gegner ausfindig zu machen. Erfreulicherweise nutzt der Computer sein allumfassendes Wissen nicht, um die von ihm gesteuerten Flugzeuge zu bevorteilen. Wer es also schafft, sich mit Hilfe von Landschaftsgegebenheiten oder Wetterbedingungen unbemerkt an das Heck eines Gegners zu setzen, kann diesen in aller Ruhe unter Beschuß nehmen. Erst wenn ihm die ersten Kugeln um die Ohren fliegen, bemerkt er den Angriff und versucht nach allen Regeln der Kunst, den Verfolger abzuschütteln und seinerseits in eine günstige Schußposition zu gelangen.

Die Kampagnen

DER FLIEGENDE ZIRKUS
In der Rolle des deutschen Lothar von Richthofen muß man den Rekord seines berühmten Bruders Manfred einstellen. Nur einen Monat hat man Zeit, 37 Abschüsse für sich zu verbuchen, ohne dabei die Moral und Kampfkraft seines untergebenen Geschwaders zu senken.

HAT-IN-THE-RING
Viel zu tun hat man in der Rolle des amerikanischen Nieuport-Piloten Eddie Rickenbacher. Kurz vor Ende des Krieges hat man die Aufgabe, durch kameradschaftliche und fliegerische Leistungen den Kommandantenposten und die amerikanische Ehrenmedaille des Kongresses zu erringen.

DIE FRÜHJAHRSOFFENSIVE
Beste Karrierechancen bietet die deutsche Frühlingsoffensive dem britischen Neuling Victor Yeates. Nach einem kurzen Flugtraining muß man seinen wenigen Kameraden helfen, die massiven Truppenbewegungen der Deutschen zu stoppen. Jede Menge Beförderungen winken.

DIE PANZERSCHIACHT VON CAMBRAI
Die britischen Panzer zwingen die Deutschen zum Rückzug. Bis zum Eintreffen der Verstärkungen hat man als Robert von Greim die Aufgabe, die Panzer von den eigenen Schützengräben fernzuhalten. Mit lediglich vier Bomben am Rumpf eine schwierige Aufgabe.

Um die eigenen Maschinen möglichst früh zu erkennen, lassen sich ab einem bestimmten militärischen Rang die Maschinen beliebig einfärben.

Im Hangar

Flying Corps setzt den Spieler in das Cockpit von sechs verbreiteten Jagdmaschinen des Ersten Weltkrieges. Vor allem auf ein authentisches Flugverhalten wurde hoher Wert gelegt.

SOPWITH CAMEL
Ein von Grund auf schlechtes Flugzeug, das zu wenig Leistung und schlechte Sicht bietet, zusätzlich aber auch noch instabil fliegt. Wer sich an die britische Maschine gewöhnt hat, fliegt aber fast jedem anderen Flugzeugtyp in den Rücken.

FOKKER
Der durch den „Roten Baron" Manfred von Richthofen berühmt gewordene deutsche Dreidecker ist das wendigste Flugzeug, das in diesem Krieg eingesetzt wurde. Der Preis für die Beweglichkeit ist allerdings eine armselige Geschwindigkeit.

SE5A
Die britische SE5a ist dank des starken Motors und der günstigen Gewichtsverteilung fast allen anderen Jagdflugzeugen überlegen, so daß sie nur die Fokker DrI fürchten muß. Anfänger wissen die solide Bauweise zu schätzen.

ALBATROS
In niedrigen Höhen kann die deutsche Albatros dank des starken Motors und der hohen Feuerkraft von zwei synchronisierten MGs hervorragende Ergebnisse für sich verbuchen. Auch die gute Sicht trägt einen großen Teil zum Erfolg des Albatros bei.

SPAD XIII
Die französische Spad ist schnell und vor allem stabil. Da sich die Maschine nur langsam wenden läßt, ist sie im Dogfight gegen wendige Dreidecker wehrlos. Durch die ruhige Lage können die Gegner aber schon aus großer Entfernung bekämpft werden.

NIEUPORT 28
Das schnelle und wendige Jagdflugzeug hat nur zwei Fehler: die Tragflächen reißen bei hohen Geschwindigkeiten, und auch der Motor macht sich gerne selbständig. Die Erfolglosigkeit des französischen Flugzeugs führte schnell zur Entwicklung der Spad XIII.

Auch der Formationsflug, gerade in den funkverkehrlosen Zeiten des Ersten Weltkriegs eine wichtige Einrichtung, wird vom Computer beherrscht. So kann es leicht vorkommen, daß man einem vermeintlich einsamen Gegner hinterherjagt, während sich mehrere seiner Kameraden an die eigenen Fersen heften. Um dies zu vermeiden, sollte man sich in seiner eigenen Formation halten - ein äußerst schwieriges Unterfangen.

Zusammenhanglos

Die über 60 Missionen gliedern sich in vier Kampagnen auf, bei denen der Spieler jeweils unterschiedliche Ziele erreichen muß. In der Kampagne „Der fliegende Zirkus" hat man beispielsweise die Aufgabe, 37 Abschüsse innerhalb eines Monats zu erreichen, um den Erfolg Manfred von Richthofens zu überbieten - dabei ist die Truppenmoral zu erhalten, und es sind übergeordnete Aufgaben zu erfüllen. Die Missionen bauen dazu aufeinander auf, und der Erfolg bestimmt den Verlauf der Folgemission. So fällt man für einige Tage aus, wenn man in einem Einsatz verwundet wird, die Frontlinie rückt näher, wenn anfliegende Bombergeschwader nicht abgefangen wurden, und die Truppe wird schnell müde, wenn die Zahl der Abschüsse und Verwundungen durch unverantwortliches Handeln des Spielers zu stark steigt. Man läßt sich leicht durch vermeintlich leichte Ziele abseits der Flugroute dazu verleiten, den eigentlichen Auftrag aus den Augen zu verlieren und seine Abschußliste zu verlängern. Meist haben solche Siege aber negative Auswirkungen auf den Kampagnenverlauf. Ein wirkliches Manko von Flying Corps ist die fehlende Storyline. Zwar werden die Missionen

Angeschossene Motoren erlauben meist eine sichere Landung.

Das Cockpit ist voll funktionstüchtig und beschränkt sich auf wenige Anzeigen.

Piloten und Formation eines Geschwaders sollten stets neu festgelegt werden.

Diese unbeschriftete Karte ist das einzige Orientierungsmittel für den Spieler.

durch Zeitungsmeldungen zusammengehalten, der Einfluß der eigenen Spielerfolge auf den Missions- und Kriegsverlauf ist jedoch nicht zu erkennen. Eine persönliche Identifizierung mit seinem Spielcharakter findet also nicht statt.

Ins kalte Wasser

Um den Spieler mit den Besonderheiten der zur Verfügung stehenden Flugmaschinen bekannt zu machen, verfügt jede neuere Flugsimulation über eine integrierte Flugschule. Auch Flying Corps kann mit einer solchen Einrichtung (hier irreführend Alarmstart genannt) aufwarten, leider wurden hierfür aber nur wenige Missionen aneinandergehängt. Die speziellen und teilweise lebenswichtigen Flugmanöver der Propellermaschinen muß man sich autodidaktisch beibringen. Das sehr unterhaltsam geschriebene, gut 70 Seiten starke Handbuch hilft dabei ein wenig, etwas mehr Mühe hätte sich Rowan Software aber durchaus geben können. Immerhin zeigt die Grafik-Engine, was die britische Softwareschmiede leisten kann: auf modernen Pentium-Rechnern wird die SVGA-Grafik flüssig dargestellt, selbst wenn sich gut 20 Flugmaschinen in Sichtweite befinden. Eine Auflösung von 320*240 sollte man sich übrigens nicht antun, da man hier erst viel zu spät erkennt, ob es sich bei einem Flugzeug um Freund oder Feind handelt. Auch akustisch schöpft Rowan aus dem vollen: nicht nur jedem MG-Typ werden eigene Klangeffekte zuteil, auch die Flugzeugmotoren klingen in jeder Situation anders (und angeblich authentisch). Die Musikuntermalung, die selten und völlig unerwartet einsetzt, ist hingegen von mäßiger Qualität: die Mischung aus Klassik und Karussellmusik paßt nicht so recht zu dem kriegerischen Geschehen.

Harald Wagner ■

Statement

Mit Flying Corps darf sich Rowan Software rühmen, die momentan wohl schönste Flugsimulation zu besitzen. Aber nicht nur die ausreichend schnellen und detaillierten Grafiken sorgen beim Spieler für Laune, auch die abwechslungsreichen Flugmodelle unterscheiden das Spiel wohltuend von seinen Mitbewerbern. Alleine der fehlende Storymode nagt an der Langzeitmotivation.

Geschwindigkeitsfrage

Erstaunlich geringe Unterschiede lassen sich für die durchschnittlichen Frameraten bei den unterschiedlichen Auflösungen messen. Die Rechnerausstattung hingegen hat einen bedeutenden Einfluß auf die Bildwiederholrate und damit auf den Spielspaß. Um die Rechenleistung für höhere Auflösungen (maximal 1.600*1.200) zur Verfügung zu stellen, muß der Prozessorhersteller Intel erst noch die eine oder andere Prozessorgeneration entwickeln.

Rechnertyp Auflösung	Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
320*240	10	15	18
400*300	7	10	12
640*480	5	8	11
800*600	3	7	10

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 7 MB	GeneralMidi
CD 627 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
12 Spieler im Win95-Netzwerk, nur als Update

RANKING

Flugsimulation

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	87%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Rowan Software
Preis	ca. DM100
Release	März 97

Age of Sail

Nackte Kanone

Wenn das der gute alte Admiral Nelson noch erlebt hätte: Talonsoft, bekannt geworden durch die Hardcore-Strategie-Serie „Die große Schlacht um Was-auch-immer", schippert dem Echtzeit-Trend mit einer um Authentizität bemühten Variante auf hoher See hinterher.

Die Stadt Baltimore liegt im US-Bundesstaat Maryland und feiert in diesem Jahr ihren 200. Geburtstag. Warum wir Ihnen das erzählen? Dort befindet sich das Hauptquartier von Talonsoft. Und offenbar hat es sich mittlerweile selbst in Baltimare herumgesprochen, daß Echtzeit-Strategie derzeit schwer angesagt ist. Flugs wird die hauseigene „Battleview"-Engine so umgeschrieben, daß die Einheiten sofort auf einen Befehl reagieren und nicht erst nach Betätigen eines Buttons mit der Aufschrift „Next turn". Das genügt bereits, damit auf der Packung in fetten Lettern „3D Realtime" stehen darf. „3D" bezieht sich auf die grafische Darstellung der 2.000 (!) verschiedenen Pötte in allen Größen und Ausführungen, wie sie zwischen 1775 und 1820 eingesetzt wurden. Zu Beginn jeder der 100 Missionen wird eine blaue Fläche (unschwer als Ozean erkennbar) eingeblendet, auf der ein bis viele Segelschiffe verfeindeter Nationen verteilt sind. Durch entsprechende Manöver richten Sie die Breitseiten so aus, daß die gegnerischen Galeeren mit Kanonenkugeln beschossen werden können. Wer zuerst die Flotte des Feindes versenkt, hat gewonnen - so einfach ist das.

Die Leiste am unteren Bildschirmrand informiert u. a. über die Nation, Besatzungsstärke und -erfahrung, Geschwindigkeit und etwaige Schäden.

Mast- und Schotbruch

Age of Sail ist schnell erlernt und wird ebenso schnell uninteressant - dankbar wird jeder noch so geringfügige Wechsel der Windrichtung registriert, der Kurzweil in die Sache bringt. Wenn nicht gerade eine Kursänderung, das Hissen und Einholen der Segel oder das Nachladen der Geschütze ansteht, vertreibt man sich die Zeit bis zum nächsten Schuß vor den Bug z. B. mit dem Raus- und Reinzoomen der Karte. Oder man beobachtet die nett animierten und mächtig authentischen Schiffchen, deren aktueller Zustand bereits optisch ersichtlich ist. Bei einem Treffer rumpelt's dann auch akustisch im Gebälk, und Prozentwerte informieren u. a. über die Schäden an Segeln und Aufbauten.

Petra Maueröder

Nur nicht den Überblick verlieren: Bei größeren See-Schlachten sind Dutzende von Schiffen beteiligt.

Die Reichweite der Kanonen wird durch solche „Radien" angezeigt.

Statement

Age of Sail ist wie Pirates! - nur halt ohne Schatzsuche, Schwertduelle, Wirbelstürme, Handel, Mit-der-Gouverneurstochter-Flirten und wochenlangen Spielspaß. Historisches Schiffeversenken pur eben. Trotz Kampagnen (Aneinanderreihung von Missionen) und Szenario-Editor: Spätestens nach ein paar Stunden geht der Spielspaß mangels Abwechslung vollends über Bord.

Die Pfeile vor jedem Schiff zeigen die eingeschlagene Richtung an. Kleine Icons auf jeder Seite illustrieren die Art der geladenen Kanonenkugeln.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	GeneralMidi
CD 311MB	Audio

REQUIRED
486 DX33, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem (2 Spieler), Nullmodem

RANKING

Strategie

Grafik	55%
Sound	80%
Handling	75%
Spielspaß	44%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	empire
Preis	ca. DM 90,-
Release	Februar '97

BotSoccer

Ausgespielt

Immer wieder versuchen unbeirrbare Softwarehäuser, mit einer Erweiterung der Fußballregeln das Genre der Sport- und Actionspiele völlig neu zu definieren. Doch wer ob der bunten Grafiken, der neuen Spieler und Regeln das Gameplay vergißt, hat nur wenige Chancen auf einen Kassenschlager.

Im Prinzip liegt BotSoccer, das vom Werbespielhersteller Caps entwickelt wurde, ein angenehm einfaches und gut spielbares Regelwerk zugrunde. Zwei Mannschaften mit jeweils vier Spielern versuchen, auf einem rechteckigen Spielfeld einen Ball in das jeweils gegnerische Tor zu treten. Fouls, Abseitspositionen etc. sind ein wichtiger Schlüssel zum Erfolg und werden dementsprechend nicht geahndet. Die Zusammenstellung des Teams obliegt dem Spieler, der seine Aufstellung - sofern es der Geldbeutel erlaubt - mit den unterschiedlichsten Robotertypen variieren kann. In der Transferliste finden sich langsame Schlägertypen ebenso wie schnelle Ballkünstler. Mit der richtigen Mischung kann man seine Erfolgschancen schnell in die Höhe setzen. Leider hängt die technische Realisierung der Spielidee um einiges hinterher: die Steuerung der Roboter fiel völlig unpräzise aus, auch wird der Ball nicht immer in Schußrichtung abgespielt - gerade beim Torwart eine ärgerliche Angelegenheit, wenn dieser völlig unbedrängt den Ball nach hinten ins Tor spielt. Laut Handbuch läßt sich mit einem einfachen Knopfdruck der aktuell gesteuerte Spieler wechseln, in der Praxis kommt jedoch nur die Automatik zum Zug. Diese gibt den Fokus unabhängig von der aktuellen Spielsituation stets dem am nächsten zum Ball stehenden Spieler - da dies ständig wechselt und die Markierung des aktuellen Spielers kaum erkennbar ist, weiß man nie so genau, welche Figur man gerade steuert.

Die einzelnen Robotertypen werden im Handbuch leider nicht erläutert.

Trotz SVGA-Auflösung läßt sich auf dem Spielfeld nur wenig erkennen.

Die Startaufstellung bestimmt der Computer - wobei er auch unbewegliche, nur als Torwart geeignete Figuren an den Anstoßpunkt stellt.

Künstliche Intelligenz

Auch sonst herrscht auf dem Bildschirm trotz der wenigen Spielfiguren ständiges Chaos. Der Ball und kleinere Spielfiguren werden oftmals von Mitspielern überdeckt, außerdem wird die festgelegte Verteidigungsaufstellung kaum beachtet. Während eines Angriffs rennen die computergesteuerten Mitspieler munter im Kreis umher oder bleiben einfach nur stehen: ein vorausschauendes Mitlaufen der Spielfiguren war nur in Ausnahmefällen zu erkennen. Von der angeblichen Lernfähigkeit der Spielfiguren war auch nach Stunden des Spielens nichts zu bemerken. Wohl nicht von ungefähr läßt sich ein einmal gestartetes Spiel nicht mehr abbrechen, der Spieler kommt so zwangsläufig in den Genuß zweier Halbzeiten zu je vier Minuten.

Harald Wagner ■

Statement

Aus der wenig originellen, aber dennoch guten Spielidee hat Caps einfach zu wenig gemacht. Die ungenügende Steuerung und die einfallslose Computer-Intelligenz lassen BotSoccer an die Anfänge der Fußballsimulationen erinnern. 1997 erwartet man von einem actionorientierten Sportspiel einfach mehr, man sollte wenigstens einen genauen Überblick und ein Minimum an Einflußmöglichkeit auf die Vorgänge auf dem Spielfeld haben.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 35 MB	GeneralMidi
CD 186 MB	Audio

REQUIRED
486DX4/100, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Netzwerkoption

RANKING

Sportspiel

Grafik	65%
Sound	50%
Handling	20%
Spielspaß	25%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	NBG Verlag
Preis	ca. DM 79,80
Release	Februar 97

NBA Live 97

Korbleger

Ein Nachfolger eines kommerziell erfolgreichen Spiels wird meist mit Argusaugen begutachtet, denn allzu oft handelt es sich nur um einen Aufguß, mit dem die schnelle Mark verdient werden soll. Diesen Vorwurf braucht sich NBA Live 97 allerdings genausowenig gefallen lassen wie NHL Hockey 97 und FIFA Soccer 97. Die kanadische Spieleschmiede EA Sports hat sich auch bei diesem Titel wieder einmal selbst übertroffen.

Wenn EA Sports eine neue Version eines ihrer Referenztitel auf den Markt bringen, machen sich die Veränderungen in der Regel erst im Detail bemerkbar. In erster Linie ist bei NBA Live 97 natürlich die neue Grafik-Engine auffällig, aber auch in vielen anderen Punkten wurde kräftig gefeilt.
Von Optionsvielfalt läßt sich bei NBA Live 97 eigentlich nicht mehr sprechen, vielmehr handelt es sich fast schon um eine Optionsflut.
Das Regelwerk läßt sich über zehn verschiedene Menüpunkte dem individuellen Geschmack anpassen. Bevorzugt man beispielsweise eine ruppigere Gangart, so kann man das Eingreifen der Schiedsrichter (für Offensiv- und Defensivfouls getrennt) in sechs Schritten zurückschrauben oder gar ganz abschalten.
Ob man sich beim Passen und Werfen vom Computer unterstützen lassen möchte, kann jeder Spieler für sich entscheiden - das gilt übrigens auch für die Aktivierung der „Special Moves", über die alle bekannten Stars verfügen. Eine sehr schöne Option ist die Zeitlupe nach einem Korberfolg: in sechs Stufen läßt sich festlegen, wie spektakulär eine Aktion sein muß, damit sie der Computer als „wiederholenswert" erachtet. Obwohl sich das recht zweifelhaft anhört (wie kann schon ein Computer beurteilen, wann es sich um eine sehenswerte Aktion handelt und wann nicht?), funktioniert dieses System in der Praxis überraschend gut. Ein zusätzlicher Motivationsschub, besonders attraktiv zu spielen, ist voll und ganz gegeben.

Sean Kemp und Detlef Schrempf kommen einen Schritt zu spät, der Rebound landet schließlich im Netz.

Kinderleichte Steuerung

Das Gameplay hat sich im Vergleich zum ohnehin schon

Noch 18 Sekunden bleiben den Chicago Bulls, um den Ball Richtung Korb zu werfen. Ron Harper sucht einen anspielbaren Mitspieler, Longley läuft sich bereits an der Seite frei. Sobald der lange Australier per Handbewegung den Ball fordert, sollten Sie zu ihm passen. Das Resultat ist meist ein sehenswerter Dunk - allerdings besteht auch die Gefahr, daß ein gegnerischer Spieler den Ball abfängt.

überragenden Vorgänger kaum geändert. Wie bei fast allen Sportspielen empfiehlt sich auch hier der Einsatz eines Joypads mit vier Feuertasten, um die neben „Wurf" und „Paß" zur Verfügung stehende Funktion „Turbo" nicht über eine umständliche Verknüpfung aktivieren zu müssen. Wer zu zweit gegeneinander antreten möchte, sollte sich jedoch darüber im klaren sein, daß die Belegung von drei Tasten bei zwei Joypads nur mit einem Gravis GrIP möglich ist - mit Hilfe einer konventionellen Weiche können nur zwei Tasten angesprochen werden. Diese Probleme tauchen bei einem Netzwerk- (bis zu acht Spieler) oder Modem-Match (zwei Spieler) natürlich nicht auf - hier kann jeder auf sein eigenes Pad zurückgreifen.
Wenn diese Voraussetzungen geschaffen sind, steht packenden Partien allerdings nichts mehr im Wege. Vor allem schnelle Kombinationen sind nun völlig problemlos möglich, hebt ein freistehender Mitspieler doch gut sichtbar die Hand. Steht ein Spieler in der Nähe des Korbes und fordert den Ball mit einer Handbewegung, so kann eine Direktabnahme versucht werden, indem kurz nach dem Paß die Wurftaste gedrückt wird: das Resultat sind spektakuläre Sprünge und sehenswerte Dunks.

Moderater Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad von NBA Live 97 läßt sich dem eigenen Können anpassen. Als „Rookie" gewinnt man fast jede Partie, bei „Allstar" wird`s schon schwieriger - vor allem, wenn man mit allen Regeln spielt. Das liegt zum einen an der verbesserten künstlichen Intelligenz der Gegenspieler, zum anderen an der Computerunterstützung bei Würfen und Pässen, die bei höheren Spielstufen nach und nach wegfällt.
In der Halbzeitpause - und natürlich auch vor und nach den Spielen - können Statistiken abgerufen werden, die entweder einzelne Spieler oder die gesamte Mannschaft betreffen. Auf diese Weise läßt sich der Aufstellung noch

Die Kamera hinter dem Korb verschafft bei einigen Situationen mehr Übersicht. Hier zieht McIlvane, der Center der Sonics, zum Korb.

Ladezeiten

Der einzige Kritikpunkt, der bei NBA Live 97 etwas stärker ins Gewicht fällt, dreht sich rund um das Thema Ladezeiten. Will man nur wenig Festplattenspeicher opfern, so können die extrem langen Wartezeiten schnell den Spielspaß trüben. Hier eine kleine Gegenüberstellung (getestet wurde auf einem Pentium 166 mit 32 MB RAM und 10x-CD-ROM)

	Hauptmenü ➡ Statistiken	Spielervorstellung ➡ Spiel
2,59 MB	9s	26s
51,5 MB	3s	14s
74,3 MB	2s	10s

Die individuellen Merkmale der Topspieler wurden ebenfalls berücksichtigt: in der Mitte sehen Sie Dennis Rodman von den Chicago Bulls.

Nach einer bestimmten Aktion wird die dazugehörige Statistik eingeblendet: Philadelphia hat zwei Steals mehr auf dem Konto als New Jersey.

der letzte Schliff verleihen. Apropos „letzter Schliff": Auch das persönliche Grundwissen in Sachen NBA läßt sich mit diesem Spiel erheblich aufbessern, denn nach jedem zweiten Viertel wird eine Frage gestellt, die dann nach dem dritten Viertel beantwortet wird.

Ein nettes Gimmick, das vor allem im Zwei-Spieler-Modus zu heftigen Diskussionen führen kann...

Basketball-Action live erleben

Grafisch läßt EA Sports die Puppen tanzen. Die bereits aus FIFA Soccer 97 und NHL Hockey 97 bekannten Techniken „Motion Capturing" und „Motion Blending" kamen auch bei NBA Live 97 zum Einsatz. Aufgrund dieser Verfahren wirken die Bewegungsabläufe äußerst realistisch, die Illusion einer Fernsehübertragung ist

Statistiken

Wie alle Sportspiele von Electronic Arts verfügt natürlich auch NBA Live 97 über zahlreiche Statistiken und Auswertungen. Gerade diese Funktionen werden vor und nach den Spielen immer wieder gerne genutzt, um herauszufinden, wer über die gesamte Saison hinweg die besten Ergebnisse erzielt hat.

TEAM-INFO
Auf der amerikanischen Landkarte kann bei diesem Menüpunkt das gewünschte Team herausgepickt werden.

TABELLE
Die Tabelle der verschiedenen Divisions und Conferences gibt Aufschluß über den momentanen Stand in der Saison.

SPITZENREITER
Die Topspieler der Saison werden hier zusammengefaßt. Es kann nach verschiedenen Kriterien sortiert werden.

SPIELER
Hier können einzelne Spieler unter die Lupe genommen werden, um festzustellen, ob sich vielleicht ein Trade lohnt.

TEAM-STATISTIKEN
Bei dieser Auswertung können Teams verglichen werden. Standardmäßig wird immer der nächste Gegner angezeigt.

SPIELER-STATISTIKEN
Die Spieler einer Mannschaft im Überblick. Hier können bei einem Formtief auch Positionswechsel vorgenommen werden.

fast perfekt. Dazu tragen die feinen Texturen natürlich einen großen Teil bei, lassen sich doch selbst Namen und Vereinsabzeichen auf den Trikots der Spieler erkennen.
Dabei wurde den Stars der NBA besondere Aufmerksamkeit geschenkt: Dennis Rodman läßt sich aufgrund seiner eigenwilligen Haarpracht genauso leicht identifizieren wie Shaq O'Neal, der sich durch eine stämmigere Figur von seinen Kollegen abhebt.
Zu kleineren Polygonfehlern kommt es lediglich bei der Zeitlupe: da greift einmal eine Hand neben den Ball oder ein Paß landet im Gesicht eines Spielers. Während des Spiels machen sich diese Ungenauigkeiten aufgrund der hohen Geschwindigkeit kaum bemerkbar, es handelt sich also um durchaus verzeihbare Schnitzer. Zum Stichwort Geschwindigkeit: NBA Live 97 verfügt über drei verschiedene Auflösungsmodi und Detailstufen. Wer die bestmögliche Darstellung genießen möchte, sollte schon über einen Pentium 133 mit 32 MB RAM verfügen. Wer einen schwächeren Rechner besitzt, muß sich mit ein paar Details weniger zufriedengeben.
Die Anzahl der Perspektiven wurde noch einmal verringert, da die meisten der insgesamt 16 Kamerawinkel der Vorgängerversion von den Spielern kaum genutzt wurden. Übriggeblieben sind acht wirklich spielbare Ansichten, die sich sowohl über Funktionstasten als auch über ein eigenes Menü ansteuern lassen. Der Clou: jede Perspektive läßt sich auch noch in sechs Stufen zoomen, so daß NBA Live 97 immer perfekte Übersicht bietet - eine Option, die nicht einmal FIFA Soccer 97 und NHL Hockey 97 aufweisen.

Vor und nach dem Spiel

Die Präsentation vor und nach dem Spiel ist ebenfalls von gewohnt hoher Qualität: in Bezug auf die Spielerdaten wurden alle Änderungen bis zum 25. September 1996 berücksichtigt, lediglich Michael Jordan und Charles Barkley werden die Fans vermissen - diese beiden Top-Spieler haben leider Exklusiv-Verträge.
Die einzelnen Menüs und Statistikfenster werden bei der 97er Version in einem grelleren Design mit reichlich Graffiti präsentiert. Zusammen mit den funkigen Songs, bei denen auch mit Gitarrenriffs nicht gespart wird, ergibt sich so eine hervorragende Atmosphäre. Die deutsche Sprachausgabe hinterläßt ebenfalls einen hervorragenden Eindruck, allerdings hätte man sich beim Ingame-Kommentar ein wenig mehr Mühe machen können. Ein „3 Punkte durch die Nummer 11" wirkt auf Dauer etwas eintönig, die Nennung des Spielernamens wäre noch ein echter Pluspunkt gewesen. Wesentlich besser sind hier die Soundeffekte gelungen: das Aufprallen des Balls und das leise Quietschen der Sportschuhe lassen sich wahrscheinlich kaum noch besser realisieren.

Oliver Menne

Die klassische Ansicht aus der isometrischen Perspektive wird wohl die meisten Spieler ansprechen. Hier gibt es im 2-Spieler-Modus auch die wenigsten Ungerechtigkeiten bezüglich der Übersichtlichkeit.

Spektakuläre Aktionen heben die NBA von allen anderen Basketball-Ligen ab. Hier sehen Sie einige Dunks und Rebounds, wie sie normalerweise nur in der amerikanischen Profiliga zu bewundern sind.

Statement

NBA Live 97 gehört zusammen mit NHL Hockey 97 zur absoluten Referenz im Bereich Sportspiele. Kann zunächst die überwältigende Grafik faszinieren, so ist es bei vorongeschrittener Spieldauer vor allem das Gameploy, das stundenlang an den Bildschirm fesselt. Sowohl für Anfänger als auch für fortgeschrittene Spieler bleiben die Partien aufgrund des variablen Schwierigkeitsgrades stets reizvoll - ganz davon abgesehen, daß NBA Live 97 im Multiplayer-Modus einen ungeheuren Motivationsfaktor bietet. EA Sports konnte also auch in diesem Jahr seiner Vorreiterrolle in allen Sparten gerecht werden; NBA Live 97 ist zusammen mit NHL Hockey 97 eines der besten Sportspiele, das momentan erhältlich ist.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	GeneralMidi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netz, per Modem; 4 Spieler an einem PC

RANKING

Sportspiel

Grafik	90%
Sound	92%
Handling	91%
Spielspaß	93%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	Januar 97

3D-Action und kein Ende: auch die britische Firma Soles Curve Interactive (SCI), die erst vor ein paar Wochen mit dem furiosen SWIV 3D ein explosives Spiele-Highlight abgeliefert hat, will diesem überstrapazierten Genre noch ein paar neue Seiten abgewinnen.

XS

Hi-Tech-Gladiator

In XS schlüpfen Sie in den Kampfanzug eines Gladiators der Zukunft und liefern sich in 20 verwinkelten Arenen mit jeweils drei verschiedenen, bis an die Zähne bewaffneten Gegnern Fights auf Leben und Tod. Auch Sie stehen Ihren Kontrahenten nicht wehrlos gegenüber: bevor Sie die Arena betreten, können Sie sich mit diversen Primär-, Sekundär- und Wurfwaffen ausstatten. In der Arena begegnen Ihnen dann mit schöner Regelmäßigkeit Droiden, die Ihnen bei Abschuß Munition und Schildenergie hinterlassen. Haben Sie einen der drei Gegner ausgeschaltet, bietet sich Ihnen außerdem die Möglichkeit, mit dessen Waffen zu tauschen. Jeder Ihrer Widersacher verfügt über seine ureigenen Verhaltensmuster und Kampftechniken, so daß Sie permanent gezwungen sind, sich auf neue Taktiken einzustellen. Während die einen eher gemächlich durch die recht düsteren Labyrinthe schleichen, legen die anderen agile Sprünge hin und machen einem damit das Zielen erheblich schwerer. Sobald Sie mehrere Arenen siegreich abgeschlossen haben, können Sie sich im „Groll-Modus" die bereits bezwungenen Gegner frei nach Wahl noch einmal vornehmen.

Fighter-Network

Einzelkämpfer dürften von der monotonen Ich-Perspektiven-Ballerei recht schnell die Nase voll haben. Die einzelnen Levels gestalten sich einfach zu gleichförmig, um auf Dauer faszinieren zu können.
Seine Trümpfe spielt XS erst so richtig im Netzwerk aus, in dem man mit dem Kämpfer seiner Wahl mit bis zu sieben Mitspielern in den Ring steigen darf. Leider präsentiert sich das gut steuerbare Kampf-Spektakel mit dem antreibenden Soundtrack noch in trister VGA-Grafik, bei der die Gegner im Nahbereich zu groben Pixelklumpen verkommen. Eingefleischte 3D-Action-Freaks werden vielleicht trotzdem Gefallen an XS finden, alle Genre-Neulinge hingegen sind mit den Klassikern der Gattung um einiges besser bedient.

Herbert Aichinger ■

Je näher die stark gepanzerten Gegner einem auf die Pelle rücken, desto mehr lösen sich die Figuren in unansehnliche Pixelklumpen auf.

Das Intro stellt das eigentliche Highlight von XS dar. Auch hier stört allerdings der grobe VGA-Modus.

Bevor man in den Kampf geht, kann man hier Einstellungen vornehmen.

Statement

Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, daß die große Zeit der 3D-Action-Spiele nun endgültig vorbei ist. Den meisten Entwicklern fällt nichts wahrhaft Neues mehr ein, und so macht sich auch bei XS schnell die große Langeweile breit. Immerhin sorgt das Programm im Netzwerk mit Freunden eine Zeitlang für gute Unterhaltung. Es gibt einfach schon zu viele Games dieser Art.

In dieser heruntergekommenen Abstellkammer können Sie sich mit schlagkräftigen Argumenten ausstatten, bevor Sie sich in die Arena begeben.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	GeneralMidi
CD309 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im IPX-Netzwerk

RANKING

3D-Action

Grafik	68%
Sound	70%
Handling	71%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 100,-
Release	erhältlich

Star General

Stars & Tribes

Zurück in die Zukunft: Mit alter Engine und neuer Thematik beamt SSI die renommierte „.. General-Serie" in die Galaxis. Sieben außerirdische Rassen mit individuellem Equipment und Temperament liefern sich hitzige Gefechte inmitten von Spiralnebeln, Schwarzen Löchern und gigantischen Planetensystemen.

Auch wenn SSI mit Warwind mittlerweile auch das Echtzeit-Genre bedient: die Hexagon-Strategiespiele der sogenannten Five Star-Reihe (u. a. Allied General, Fantasy General) sind nach wie vor der ganze Stolz des amerikanischen Softwarehauses. Jüngster Sproß der Familie ist die Science Fiction-Variante Star General, die ohne Kampagnen auskommt und dafür zwei Dutzend voneinander unabhängige Missionen mitliefert, an denen jeweils zwei Parteien beteiligt sind. Tragischerweise ähneln sich die strategischen Anforderungen an den Spieler viel zu sehr: gegnerische Armee vernichten, Himmelskörper besetzen und währenddessen die Infrastruktur pflegen - das war's. Alternativ darf durch Vorgabe von Parametern ein eigener Einsatz generiert werden. Das eigentlich „Neue" an Star General: gekämpft wird auf zwei Ebenen - einmal auf der Planetenoberfläche, zum anderen im Weltraum. Davon abgesehen blieb alles beim alten: je nach Rasse steht Ihnen eine ganze Armada aus Schlachtschiffen, Kreuzern, Zerstörern und Eskortier-Raumschiffen zur Verfügung. Auf den Gestirnen selbst stationieren Sie Kampfflugzeuge, Infanterie, Artillerie, Panzer uvm., die vor Ort die Verteidigung Ihrer Anlagen übernehmen. Die teils recht originellen Einheiten mit unterschiedlichen Reichweiten, Sichtradien, etc. werden wie gewohnt rundenweise von einem Hex-Feld zum anderen manövriert und greifen per Mausklick feindliche Flotten an.

Die blauen Felder zeigen die Reichweite der aktivierten Einheit an.

Ihre Städte auf den Planeten schützen Sie u. a. mit Artillerie-Einheiten.

Der Zustand einer Einheit ist anhand der Punktwerte ersichtlich; genauere Informationen bezüglich Munition, Treibstoff usw. liefert die Statusleiste.

General-Streik

Wirtschaftliche Aspekte spielen bei weitem nicht die große Rolle wie bei einem Master of Orion 2 oder M.A.X.; Fabrik, Militärkomplex, BioDom oder Mine in der Nähe einer Stadt bauen - fertig. Schon werden vollautomatisch Ressourcen „produziert", mit denen Sie neue Einheiten kaufen. Raumschiffe können in sechs Stufen upgedatet werden, sind aber nicht mit zusätzlichen Waffensystemen aufrüstbar. Die Diplomatie beschränkt sich gerade mal auf das Überweisen von Geldbeträgen zur Besänftigung eines Volkes. Fast schon traditionell genügen Grafik und Sound längst nicht mehr aktuellen Anforderungen; funktionelle Grafik, dezente Animationen, erbärmliche Soundeffekte - mehr sollte man als Genre-Liebhaber nicht erwarten. Steuerungstechnisch orientiert sich Star General mit seiner praktischen Button-Leiste an den Verwandten aus eigenem Haus.

Petra Maueröder ■

Statement

Ganz schön dünn, diese Sternchensuppe: ein mittlerweile abgestandenes Konzept, mäßig originelle Einheiten, kaum neue Features, keine richtigen Kampagnen, dazu erbärmliche Diplomatie- und Wirtschofts-Teile. Star General ist routiniert herunterprogrammierte Hexagon-Strategie von durchwachsenem Unterhaltungswert - kein Vergleich mehr mit Muß-man-hoben-Perlen vom Kaliber eines Fantasy General.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 34 MB	GeneralMidi
CD 202 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 16MB RAM
Double Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
7 Spieler an einem PC,
Modem Netzwerk

RANKING

Strategie

Grafik	50%
Sound	55%
Handling	75%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape/SSI
Preis	ca. DM 100,-
Release	erhältlich

Age of Rifles

Shoot 'em Up

Die Bildungsbeauftragten von SSI entführen Sie mit Age of Rifles in eine Ära, in der gestandene Revolver-Helden dieser Bezeichnung noch gerecht wurden. Unbestätigten Gerüchten zufolge stammen Konzept und Grafik dieses Hexagon-Strategiespiels aus dem gleichen Jahrhundert.

Age of Rifles ist bereits der dritte Teil der irrsinnig beliebten Serie „Wargame Construction Set" und behandelt die Zeit zwischen 1846 und 1905. Nicht ohne Grund sind dieser Epoche ganze Kapitel in den Geschichtsbüchern gewidmet: Amerikanischer Bürgerkrieg, die Expansion des Britischen Empires, der Russisch-japanische Krieg, die Kontroversen zwischen Mexiko und Amerika, Franzosen gegen Preußen, Österreich gegen Preußen usw.. Sie wählen zwischen kompletten Kampagnen und einzelnen Szenarien, wie z. B. der Schlacht um Gettysburg und Antietam. Rund sechzig Szenarien werden bereits fix und fertig mitgeliefert, weitere Missionen bastelt man sich mit dem integrierten Editor selbst. Als Befehlshaber Ihrer Truppen hetzen Sie die Einheiten (Kavallerie, Artillerie, Marine, Infanterie) auf den Feind, berücksichtigen Wetterlage, Untergrund, Bewaffnung und moralische Verfassung der Soldaten, inspizieren die Gegenwehr und organisieren den Nachschub - und das alles unterteilt in überschaubare Runden-Häppchen.

Statement

Age of Rifles ist wie eine Entziehungskur für unerschütterliche Verfechter der Hexagon-Philosophie - selbst einem Vollblut-Strategen kostet es einiges an Überwindung, sich in das abschreckend aufgemachte Programm einzuarbeiten. Unzeitgemäße Vergangenheitsbewältigung im Sechseck-Format für ein abgehärtetes Publikum!

Rauchende Colts

Schon nach wenigen Mausklicks fühlt man sich in längst vergangene Zeiten zurückversetzt - was weniger an der Atmosphäre, sondern vielmehr an der veralteten Präsentation liegt. Einige Beispiele: Dreieinhalb-Frames-Animationen, detailarme Hintergründe, schlicht gezeichnete Units im Zinnfiguren-Look, dezente Soundeffekte - das hat man schon besser gesehen. Positiv hingegen: hochgradige Authentizität, sinnvolle Einstellungsmöglichkeiten (Undo-Funktion, Moral ein/aus, Fog of War ein/aus usw.) und Online-Hilfen. Wer sich für die Gewehre, Pistolen und Kanonen interessiert, wird vom „Gazetteer" in Form von Textwüsten eingeweiht.

Petra Maueröder ■

Via Drag & Drop werden die Einheiten aul der Karte verschoben. Kommt es zum Kampf, illustrieren kleine Pulverdampf-Wölkchen den Schußwechsel.

Der Infotainment-Teil unterrichtet Sie nicht nur über das Kriegsgeschehen, sondern geht außerdem auf die eingesetzten Waffen ein.

Auch die Tageszeit und das Wetter beeinflussen das Abschneiden der Soldaten auf dem Schlachtfeld.

Nach jeder Aktion informiert Sie ein ausführlicher „Combat Report" über die Gefallenen und Verletzten in den gegnerischen und eigenen Reihen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 45 MB	GeneralMidi
CD 42 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75,16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
e-Mail

RANKING

Strategie	
Grafik	35%
Sound	45%
Handling	60%
Spielspaß	41%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape/SSI
Preis	ca. DM 100
Release	erhältlich

FX Fighter Turbo

Abschiedsgruß

Obwohl GTEs Beat 'em Up FX Fighter bereits viele Jahre alt ist, ist es doch fast jedem PC-Spieler noch ein Begriff. Das erste gut spielbare Kampfsportspiel für den PC geht nun in die zweite Runde, wobei man sich vor allem vom Ballast der Vergangenheit befreien wollte.

Obwohl FX Fighter zu seiner Zeit eine überaus spektakuläre Grafik bot, konnte es mit zeitgenössischen Spielhallenautomaten längst nicht mithalten. Auch FX Fighter Turbo versucht nicht, mit übertrieben realistischen Features den Grafik-Olymp zu erklimmen, sondern legt hohen Wert auf gute Spielbarkeit. So präsentiert sich FX Fighter Turbo ausgesprochen einsteigerfreundlich, bereits mit wenigen Tastenkombinationen sind effektive Wurf- und Schlagtechniken zu erzielen. Fortgeschrittene können die Extended Moves erkunden, die trotz einer ausführlichen Beschreibung im Handbuch relativ schwer nachzuvollziehen sind. Die Mischung der Spielfiguren ist gut abgestimmt, jeder Fighter kann jeden Gegner besiegen. In hohen Schwierigkeitsgraden scheinen die computergesteuerten Figuren allerdings auf unfaire Weise bevorteilt zu werden, allzu schnell bewegen sich die Figuren. Neu hinzugekommen sind zwei außerirdische Kämpfer, Kwon-do und Linna, die vor allem Spieler mit brutalem Kampfstil entgegenkommen dürften. Weitaus wichtiger ist jedoch die Netzwerkfähigkeit des Kampfspiels, die endlich Duelle im IPX-Netzwerk erlaubt.

Statement

Mit Segas Virtua Fighter kann FX Fighter Turbo nicht konkurrieren, allerdings benötigt man für GTEs Spiel auch keinen High-End-Rechner. Dank der einfachen Bedienung eignet sich das Spiel vor allem für Einsteiger in das Genre, unnötig komplizierte Special Moves sucht man hier vergebens. Das in der Auflösung befindliche Unternehmen präsentiert mit Titanic und FX Fighter Turbo übrigens seine letzten Spiele.

Gameplay vor Grafik

Da GTE auf aufwendige Texturen, realistische Schattenwürfe und übertriebene Shading-Algorithmen verzichtet hat, ist das Spiel bereits auf einem Pentium 100 mit allen Grafikdetails flüssig spielbar. Dennoch wird auch eine speziell angepaßte Version für den verbreiteten Grafikchip Virge von S3 mitgeliefert, die jedoch nur wenige Vorteile mit sich bringt.

Harald Wagner ■

Erfolgreiche Special Moves werden mit gelungenen Kamerafahrten belohnt, die jedes Detail zeigen. Der Spielfluß bleibt davon unberührt.

Selbst die einfachsten Bewegungen unterscheiden sich bei jeder Spielfigur.

Bereits die Urfassung FX Fighter war spielerisch eine Klasse für sich.

Die reichhaltigen Hintergründe erschweren bei bestimmten Kämpfer- und Arenakombinationen den Überblick über das Spielgeschehen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	GeneralMidi
CD 370 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler im Netzwerk

RANKING

Beat 'em Up

Grafik	72%
Sound	70%
Handling	78%
Spielspaß	74%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GTE Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Februar '97

Ein guter Wein muß bekanntlich einige Semester reifen, um höchsten Ansprüchen zu genügen. Bei Starbyte staubte die Wi-Sim-Antiquität Winzer über fünf Jahre im Keller vor sich hin und wurde kürzlich als veredelte Deluxe-Version inklusive gerenderter Grafiken frisch gepreßt.

Winzer deluxe

97er Spätlese

Hinter den gerenderten Grafiken verbirgt sich eine recht „unausgegorene" Maus-/Tastatur-Steuerung: viele Werte müssen eingetippt werden.

Im Rathaus melden Sie Ihre Weine an. Je nach Sorte müssen bestimmte Auflagen erfüllt werden.

Franken gehört zu den vier wichtigsten deutschen Weinanbaugebieten.

Inmitten einer Schwemme gleichartiger und unglaublich origineller Programme vom Schlage eines „Steigenberger Hotelmanager" bewies Starbyte anno 1991, wie man eine witzige Idee kompetent umsetzt. Der Jahrgang `97 entspricht vom Funktionsumfang her dem Urahn: Als Besitzer eines Weinguts bauen Sie in einem von vier deutschen Anbaugebieten (Franken, Hessen, Württemberg und Rheinland-Pfalz) solch populäre Weiß- und Rotwein-Sorten wie Müller-Thurgau oder Burgunder an. Je nach Witterung und Qualität entsteht daraus ein Gebräu, das z. B. den Anforderungen der Kategorie „Kabinett" entspricht. Wem's die Ernte verhagelt, der panscht sich mit Wasser und Zucker auf eigene Faust seine Auslese zusammen und hofft auf einen oberflächlichen Prüfer. Schicksalsschläge wie Lottogewinne oder Diebstähle treten zuverlässig nach jeder Spielrunde (= ein Monat) auf.

Fehlpressung?

The same procedure as every year: im Januar pflanzen, im Oktober ernten und keltern, den Wein im darauffolgenden Jahr anmelden, abfüllen und anschließend flaschenweise verkaufen - fertig. Die Materie mag anfangs kompliziert erscheinen, beschränkt sich aber tatsächlich auf einige grundsätzliche Vorgänge; intensives Studium der Dokumentation ist allerdings eine essentielle Voraussetzung, will man vor sich hinfröstelnde/faulende Träublein oder einen vorzeitigen Bankrott vermeiden. Nach einigen Saisons kennt man die Unterschiede zwischen einem ausgesprochenen Sauerampfer und einer edlen Trockenbeerenauslese auswendig - mit diesem Wissen läßt sich auch bei der nächstbesten Weinprobe mächtig auftrumpfen. Zusätzliche Theorie vermittelt das integrierte „Lexikon", das in Form einer HLP-Datei daherkommt.

Petra Maueröder ■

Statement

Was nützen mir dreistellige Öchslewerte für einen süffigen Prädikats-Bocksbeutel, wenn die monatliche Ereigniskarte mal eben das halbe Kapital meines beschaulichen Saftladens im Casino verjubelt? Keine hochprozentige Angelegenheit also - nicht zuletzt deshalb, weil das jahrein jahraus routinemäßige Abklicken von Buttons nur kurzzeitigen Unterhaltungswert bietet.

Auf Ihrem Weinberg reifen die Träublein über's Jahr heran: die Grafiken und Texte informieren über Menge und Qualität der empfindlichen Reben.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	GeneralMidi
CD 30 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler an einem PC

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	45%
Sound	20%
Handling	55%
Spielspaß	47%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Starbyte
Preis	ca. DM 50,-
Release	Februar 1997

The Crow: City of Angels

Vogelscheuche

The Crow konnte binnen kurzer Zeit eine riesige Anhängerschaft aufbauen. Sowohl zum Comic als auch zum Film stapeln sich im Internet Homepages begeisterter Fans - und der zweite Kinofilm (seit dem 30. Januar in den Kinos) wird den Kult noch einmal kräftig ankurbeln. PC-Besitzer können sich aber doppelt freuen, denn Acclaim hat bei der Filmumsetzung vorbildliche Arbeit geleistet.

Der Automechaniker Ashe und sein kleiner Sohn werden im postapokalyptischen Los Angeles zufällig Zeugen eines Mordes und daraufhin von den Killern, die im Auftrag des Drogenbarons Judah arbeiten, umgebracht. Die Krähe bringt Ashe zurück in das Reich der Lebenden, damit er sich an den Schuldigen röchen kann und seine und die Seele seines Sohnes endlich Ruhe finden. Unterstützt wird er dabei von Sarah, einer selbstbewußten Frau, die schon vor einigen Jahren einem Auserwählten begegnet war (Sarah war die junge Freundin von Eric Draven, der Hauptfigur aus dem ersten Teil). Ashe beginnt, von der Krähe angetrieben, einen gnadenlosen Feldzug gegen Judah und seine Mörderbande.

Gameplay-Klassiker

In puncto Gameplay erinnert The Crow stark an den Klassiker Double Dragon - nur sind die Kameraperspektiven sehr viel abgefahrener und natürlich die Grafiken von einem ganz anderen Kaliber. Betrachtet man allerdings nur das Spielprinzip, so sind beide Titel durchaus vergleichbar: in der Rolle von Ashe können Sie sowohl mit der blanken Faust auf Ihre Gegner einprügeln als auch elegante Kicks austeilen. Außerdem besteht die Möglichkeit, Schläge der Widersacher zu blocken oder diesen auszuweichen - und Sie können sich bewaffnen. Das Repertoire reicht hier von Messern, Flaschen, Stahlrohren und Baseball-

Ashe und sein Sohn werden eher...

Zeugen eines Mordes. Die Gang...

...kennt aber kein Erbarmen.

Während Ashe noch mit dem Gauner im Vordergrund beschäftigt ist, nähert sich hinten schon der nächste Halunke. Leider liegen in der näheren Umgebung keine Waffen, mit denen Ashe seine Gegner vermöbeln könnte.

schlägern bis hin zu Dynamitstangen, Revolvern und Maschinenpistolen - auch Kisten und Fässer können im Kampf gegen die Unterwelt eingesetzt werden.
Puzzles sucht man bei The Crow leider vergebens. Lediglich sperrige Kästen müssen manchmal beiseitegeschafft werden, um den eher geradlinigen Weg durch die einzelnen Levels freizulegen. Das eine oder andere Rätsel hätte den Spielablauf sicher interessanter gemacht, aber letztlich handelt es sich bei The Crow eben um ein Action-Spiel und nicht um ein Adventure - deshalb spielt dieser Kritikpunkt auch eher eine untergeordnete Rolle.
Viel schwerer ins Gewicht fällt da schon auf Dauer die etwas eintönig dargebotene Kampfkunst. Zwar stehen Ashe unterschiedliche Schlagkombinationen zur Verfügung, doch leider lassen sich diese nicht per Tastendruck bestimmen, sondern werden mehr oder weniger zufällig vom Spiel ausgewählt. Abwechslung wird eigentlich nur durch die vorhandenen Waffen und Gegenstände geboten. Extrem variationsreich ist hingegen die Kameraführung: wie bei Alone in the Dark, Time Gate oder Bioforge wird die Perspektive vom Computer ausgewählt, auf Scrolling wurde deshalb verzichtet. Ein wichtiger Punkt für Cineasten ist die Umsetzung des Daseins als Superheld. Das Problem: Ashe bezieht seine Kraft von der Krähe. Solange die Krähe lebt, ist er nahezu unsterblich. Für ein Computerspiel ist dieses Szenario natürlich denkbar ungeeignet, schließlich muß die Möglichkeit gegeben sein, zu sterben oder zu verlieren. Eine Lösung dieser Aufgabenstellung scheint

Ashe betritt die Kneipe - und wird nicht gerade mit offenen Armen empfangen. Schnelle Reaktionen sind in solchen Situationen extrem wichtig.

Das Schwert eignet sich nur für den Nahkampf. Aus diesem Grund sollte man sich schnellstmöglich eine Handfeuerwaffe besorgen.

Statement

Bei The Crow handelt es sich um eine der wenigen gelungenen Filmumsetzungen. Bis auf ein paar kleine Ausnahmen, die zugunsten des Gameplays gemacht werden mußten, hielt man sich sehr dicht an die Story und entfernte sich nicht von der Vorlage. Aber auch ohne den Film gesehen zu haben, macht The Crow eine Menge Spaß: die tolle Grafik und die einsteigerfreundliche Steuerung können die mangelnde Komplexität ein wenig ausgleichen und immer wieder an den Bildschirm fesseln. Wer auf lupenreine Action-Spiele ohne Schnörkel steht, sollte The Crow zumindest in die engere Wahl für den nächsten Softwarekauf ziehen.

Judahs Schergen sind bis an die Zähne bewaffnet: der Fiesling im schwarzen Dress versucht, Ashe mit dem Schwert das Fell über die Ohren zu ziehen.

unmöglich, und so hat sich auch Acclaim dazu entschlossen, Ashe mit wesentlich mehr Lebensenergie auszustatten als seine Gegenüber.

Gemischte Grafik

Um The Crow optisch möglichst eindrucksvoll zu gestalten, wurde auf eine Mischung aus gerenderten Hintergrundgrafiken und texturierten Polygonobjekten zurückgegriffen. Die Spielumgebung macht deshalb einen sehr ansprechenden Eindruck und - obwohl es sich eigentlich um zwei verschiedene Stilrichtungen handelt - harmoniert hervorragend mit den Spielfiguren. Alle Personen wurden per Motion Capturing animiert und verfügen deshalb über außerordentlich realistische Bewegungsabläufe - bei einem Spiel mit überwiegendem Kampfsportgehalt ist das natürlich ein großer Pluspunkt. Das Hauptaugenmerk wurde selbstverständlich auf die Hauptfigur gelegt. Ashe bewegt sich auf die für ihn typische Art und Weise, d. h. Kinogänger werden von den mal trägen, mal blitzschnellen Angriffen begeistert sein. Auch die Texturen wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt, vor allem das geschminkte Gesicht des Rächers aus der Schattenwelt kommt sehr gut zur Geltung.

Ashe wurde von den Grafikern besonders detailliert gestaltet.

Alle diese Einzelheiten lassen sich aber nur im hochauflösenden Modus so richtig genießen. Wer keinen Pentium 120 mit 16 MB RAM unter seinem Schreibtisch stehen hat, muß sich entweder mit einem langsameren Gameplay zufriedengeben oder mit 320x200 Bildpunkten vorliebnehmen. Die dadurch pixeligere Grafik wirkt dann nicht mehr ganz so ansehnlich, ein großer Reiz des Spiels geht verloren.
Die Zwischensequenzen, durch die einzelne Levels miteinander verknüpft werden, können in puncto Wiedergabequalität nicht so recht begeistern. Dafür machte sich Acclaim jedoch die Mühe, alle Szenen zu rendern - auf Material aus der Filmvorlage wurde nicht zurückgegriffen. Das hat einen ganz einfachen Grund: verbindet man Spielgrafik mit Realfilmen, so kommt es unweigerlich zu einem „Cut", der die ansonsten einwandfreie Atmosphäre beeinträchtigt. Dieses Problem wurde von Acclaim sehr vorbildlich gelöst.
Der Soundtrack ist eine Mischung aus Industrial und Heavy Metal, bei jedem neuen Level wird ein neues Stück nachgeladen - allerdings wiederholen sich einzelne Songs zu schnell. Die Effekte sind hingegen tadellos.

Granatwerfer sind selbst für einen Superhelden wie Ashe zuviel.

Bei manchen Locations wählt das Spiel die Vogelperspektive.

Oliver Menne

Bei dieser Szene wechselt die Kameraperspektive hinter den Gegner.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	GeneralMidi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Spiel

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	87%
Spielspaß	77%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-
Release	März '97

Der Zweite Weltkrieg ist vorbei, die Konflikte gehen weiter: Steel Panthers 2 rollt alle „bedeutenden" Schlachten der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts auf. Wie wäre beispielsweise die „Operation Desert Storm" unter Ihrem Oberkommando ausgegangen?

Steel Panthers 2: Modern Battles

Panzerknacker

Operation „Desert Storm": die Panzer der US-Streitkräfte umzingeln einen kuwaitischen Flughafen, in dem sich irakische Truppen verschanzt haben.

Im südamerikanischen Dschungel oder in Vietnam sind Sie vor allem auf Fußtruppen angewiesen.

Learning by doing: zu jeder Einheit sind detaillierte Infos abrufbar.

Ein C&C-Panzer schert sich nicht um die psychische Verfassung seines Chauffeurs, vernachlässigt Aspekte wie Munition oder Treibstoff, kommt auf Schnee ebenso gut voran wie in der Wüste und sieht es überhaupt nicht ein, sich in ein Raster aus sechseckigen Feldern pressen zu lassen. Beim Herummanövrieren einer Steel Panthers-Einheit (ausgestattet mit Artillerie, Kampfflugzeugen, Helikoptern und Schußwaffen aus 40 Nationen) besteht gerade der Reiz darin, solche taktischen Raffinessen gezielt auszunutzen und den Feind Runde für Runde immer mehr in Bedrängnis zu bringen. Die über 50 Missionen und sechs Kampagnen umfassen den Zeitraum zwischen 1950 und 1999. 1999 u. a. deshalb, weil neben geschichtlich akkurat nachgebildeten Szenarien (Korea, Afghanistan, Kuwait, Libanon, Vietnam etc.) auch eine ganze Reihe fiktiver Schlachten enthalten sind. Das gesamte Schreckensarsenal moderner Militärtechnik (darunter „Prominenz" vom Typ Apache, MiG 29, Tornado, F-16, Leopard usw.) wird im Rahmen einer Enzyklopädie kurz vorgestellt und darf mittels Editor in eigene Szenarien eingebunden werden.

In the Army now

Wie selbst ein herkömmliches Hexagon-Strategiespiel richtig gut aussehen kann, hat empire mit seiner Battleground-Serie gezeigt. Daß es auch wesentlich sparsamer geht, beweist SSI in Steel Panthers 2: die ärmliche HiRes-Grafik und die Soundkulisse erfüllen allenfalls ihren Zweck. Im Klartext: eine Animationsphase weniger, und die Animationen hätten diese Bezeichnung nicht mehr verdient. Auch das selbsterklärende, aber prunklose Interface macht von vornherein unmißverständlich klar, daß Steel Panthers in erster Linie auf Profi-Strategen zugeschnitten ist, die auf schmückenden Firlefanz verzichten können.

Petra Maueröder ■

Statement

Nichts Neues vom „Hexagon-Kartell": SSI war sich nicht zu schade, das Steel Panthers-Spielsystem praktisch unverändert zu übernehmen und die Einsätze einfach durch neuzeitliche Varianten zu ersetzen. Für Fans des ersten Teil immer noch ganz unterhaltsam, wenngleich die „Modern Battles" mit etwas gutem Willen auch eine prima Mission-CD abgegeben hätten.

SSI-Veteranen fühlen sich sofort heimisch: die Benutzeroberfläche samt Icon- und Statusleiste wurde 1:1 von hauseigenen Klassikern übernommen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 33MB	GeneralMidi
CD 353MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
e-Mail

RANKING

Strategie

Grafik	45%
Sound	50%
Handling	70%
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape / SSI
Preis	ca. DM 100
Release	erhältlich

Magic: The Gathering - Battlemage

Fantasy à la card

Vorbei die Zeiten, als sich die kartelnde Jugend mit Mau-Mau zufriedengab - wer hip sein will, zockt mit ebenso schmucken wie streng limitierten „Trading Cards". Acclaim hat Magic: The Gathering (kurz: MTG), eine der bekanntesten Kollektionen, lizenziert und daraus ein komplexes Strategiespiel mit Echtzeit-Extrakten gezaubert.

Wenn Sie freilich das Trading Card-System von Wizards of the Coast bislang konsequent ignoriert haben, dürfte Ihnen der spektakuläre Lizenz-Deal ziemlich gleichgültig sein. Kenner schnalzen hingegen anerkennend mit der Zunge, sobald sie die herrlichen Artworks (insgesamt über 200) aus den Original-Sets wiedererkennen. MTG-Erfahrung wird zwar offiziell nicht vorausgesetzt, erspart Ihnen aber das strapaziöse Auswendiglernen der Vor- und Nachteile jeder Karte und einen sehr wahrscheinlichen Nervenzusammenbruch bei dem aussichtslosen Versuch, das Spielprinzip ohne das Durchackern des Handbuchs kapieren zu wollen. Dabei sind die Grundlagen gar nicht mal sooo kompliziert. Prinzipiell werden zwei Modi angeboten: „Duel" (Kampf Magier vs. Magier) und eine „Campaign", bei der Sie 30 Provinzen des Landes Corondor rundenweise im Risiko-Verfahren erobern müssen. Wer seine Kontrahenten nicht mit schwülstiger Multiple Choice-Diplomatie zur freiwilligen Aufgabe seines Gebiets bekehrt, muß ihn im anschließenden Duell überzeugen.

Klug gewählte Antworten erleichtern die Eroberung von Corondor.

Im „Archiv" werden alle MTG-Karten gesondert beschrieben.

Zauberkasten

Kommt es zu einer Auseinandersetzung, stellen Sie sich einen Stapel Karten zusammen und zaubern, was das Zeug hält. Durch geschicktes Ausspielen einzelner Exemplare (die in regelmäßigen Abständen automatisch ersetzt werden) bekommen Sie das notwendige Mana, mit dem wiederum ganz bestimmte Zaubersprüche ausgelöst werden. Mana gibt es in sechs verschiedenen Kategorien; Grün steht z. B. für die Abteilung „Leben und Natur", Schwarz symbolisiert Tod und Verderben. Aus der Vogelperspektive darf man anschließend beobachten, wie Ihr fest stationierter Held, der sogenannte „Planeswalker", Feuerbälle, Elfen, Grizzly-Bären, Nebelschwaden uvm. in Echtzeit auf seinen Kontrahenten in der entgegengesetzten Ecke des Terrains losläßt und ihn auf diese Weise schwächt. Mit der Maus lotsen Sie die possierlich animierten Geschöpfe zum Ziel. Der Vorgang erinnert ganz entfernt an WarCraft 2 oder Diablo, ist aber durch die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten eines „Decks" ungleich diffiziler. Verwirrende Tastatur-Kommandos sowie fehlende Tutorials und Online-Hilfen erschweren den Einstieg zusätzlich. An der Umsetzung des Win 95-Spiels gibt es ansonsten wenig zu bemängeln: gelungene SVGA-Grafik (traumhaftes Colour-Cycling!) und atmosphärisch zuträgliche Musik bringen viel Fantasy-Flair in die heimische Stube.

Petra Maueröder ■

Am oberen Bildschirmrand des „Duel"-Schlachtfeldes werden Ihre Karten und das zur Verfügung stehende Mana feinsäuberlich aufgeführt.

Statement

Schlechte Karten für den interessierten Laien: wer nicht zum erlauchten Zirkel der MTG-Zocker und -Sammler gehört, halst sich mit Battlemage ein extrem einsteigerfeindliches und einarbeitungsintensives Strategie-Monstrum auf. Wem an einer akkuraten 1:1-Umsetzung der Serie gelegen ist, sollte unbedingt noch die Variante von MicroProse abwarten und sich erst dann entscheiden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	GeneralMidi
CD 112 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (4 Spieler), Internet

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	65%
Handling	55%
Spielspaß	54%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
Release	Februar 97

Mit Hattrick konnte Ikarion bislang seinen größten Erfolg feiern. Nach dem wenig überzeugenden Battlerace unternehmen die Aachener Spielentwickler mit Project Paradise nun den zweiten Versuch im Action-Genre - gespickt mit allerlei technischen Finessen und einer reichlich ungewöhnlichen Spielperspektive, scheint dieses Projekt erfolgversprechender zu sein.

Als Magier tritt man den Schergen der „Planetaren" mit Feuerbällen und anderen Zaubersprüchen entgegen (oben). Riesige Explosionen zeichnen Project Paradise aus (links).

Project Paradise

Jenseits von Eden

Wir schreiben das Jahr 2125. Die Menschheit hat sich durch den Einsatz von Atomwaffen fast selbst ausgelöscht, zahlreiche Mutanten entstanden in den vergangenen Jahrzehnten. Politische Machtkämpfe und soziale Ungerechtigkeiten haben das Leben auf der Erde zu einem Alptraum werden lassen. Die gesellschaftliche Elite (sprich: die Reichen und Schönen) haben sich auf eine Planetenkolonie zurückgezogen und planen nun, mit Hilfe eines Satelliten die Atmosphäre der Erde mit Kohlenmonoxid anzureichern, um ein Übergreifen der grassierenden Aufstände zu verhindern. Ein Hacker konnte die Pläne für das „Project Paradise" durch ein paar Kniffe abfangen und der Widerstandsbewegung zuspielen. Sie schlüpfen nun in die Rolle einer dreiköpfigen Spezial-Einheit der Rebellen und versuchen, das wenig paradisische Vorhaben der oberen Zehntausend zu vereiteln.

Hoher Rätselgehalt

Bei Project Paradise handelt es sich um ein Action-Spiel, bei dem Puzzles und Rätsel großgeschrieben werden. Um die Aufgabenstellungen beider Komponenten meistern zu können, müssen Sie zwischen den drei zur Verfügung stehenden Charakteren hin- und herwechseln. Mit dem Söldner können Sie im Stil von Rambo und Co durch die Level flitzen und auf ein riesiges Waffenarsenal zurückgreifen. Der Magier verfügt zwar über die Möglichkeit, offensiv ins Geschehen einzugreifen, sollte aber dennoch nur an Stellen eingesetzt werden, bei denen

SVGA vs. VGA

Der in Project Paradise integrierte hochauflösende Modus ist nur ab einem Pentium 166 mit einer hervorragenden Grafikkarte flüssig spielbar. Wenn Sie nicht über so eine Höllenmaschine verfügen, müssen Sie mit 320x200 Bildpunkten vorliebnehmen. Allerdings hat man sich bei Ikarion die Mühe gemacht, für beide Modi verschiedene Grafik-Sets zu erstellen, so daß auch die geringere Auflösung eine sehr gute Optik bietet. Das wäre nicht möglich gewesen, wenn man die SVGA-Version einfach heruntergerechnet hätte.

Zauberei erforderlich ist - zum Beispiel gegen einen gegnerischen Magier. Dem Hacker kommt eine ganz spezielle Aufgabe zu: er kann nicht sonderlich gut kämpfen, dafür erkennt er aber unterirdisch verlegte Datenkabel mit dem bloßen Auge. Läßt sich also eine Tür nicht öffnen, so können Sie mit dem Hacker die Leitung bis zu dem entsprechenden Terminal, mit dem sich die Tür schließlich öffnen läßt, verfolgen.
Die einzelnen Kabel haben eine unterschiedliche Farbgebung. Wurde von Ihnen eine Tür freigeschaltet, so pulsiert bzw. leuchtet die Leitung ein wenig - Sie wissen also immer, welche Terminals noch besucht werden müssen. Ein Großteil der Puzzles bezieht sich auf dieses „Terminal öffnet Tür", ab und zu müssen aber auch Kisten und Fässer verschoben werden oder geheime Passagen gesprengt werden.

Action aus der Vogelperspektive

Die von Ikarion gewählte Vogelperspektive bietet einen ganz besonderen Reiz: Project Paradise hebt sich auf diese Weise nicht nur wohltuend von anderen Spielen des Genres ab, es gewährt auch noch größtmögliche Übersicht. Um nicht zu viel von der Umgebung zu verraten, zeigt das Spiel aber nur die Objekte und Räume, die der Blickwinkel auch zuläßt. Versteckt sich ein Gegner hinter einer Ecke, so werden Sie ihn erst sehen können, wenn Sie auch weit genug nach vorne gelaufen sind. Was sich hinter verschlossenen Türen befindet, läßt sich ebenfalls nicht erkennen.
Dieses System bietet allerdings auch Vorteile, denn der Computer scheint bei diesem Spiel nicht allwissend zu sein. Ist ein Raum noch verschlossen, so können auch die feindlichen Schergen nicht wissen, wo Sie sich gerade befinden. Mit dem Kämpfer können Sie deshalb beispielsweise eine Zeitbombe vor den Eingang legen, zwei Sekunden warten und dann die Tür öffnen - die herausstürmenden Halunken haben dann wenig zu lachen.

Auch Fässer und Kisten explodieren, wenn sie getroffen werden.

Sagenhaftes Scrolling

In puncto Grafik macht Project Paradise eigentlich eine recht gute Figur. Das Scrolling ist angenehm schnell, sofern die für den jeweiligen Rechnertyp passende Auflösung eingestellt wurde, und auch die Texturen auf Gebäuden und Objekten wirken sehr ansprechend. Anlaß zur Kritik geben eigentlich nur die etwas lieblos gestalteten Gegner - das fällt aber eigentlich nur so richtig auf, weil sie dem Rest der Grafik qualitativ unterlegen sind. Die teilweise bildschirmfüllenden Explosionen versetzen nämlich den Spieler immer wieder in ungläubiges Staunen, und auch die flinken Drehungen um 360° können begeistern.
Die musikalische Untermalung paßt zum Szenario und zeichnet sich durch harte Gitarrenklänge und treibende Beats aus - für ein Action-Spiel ist das natürlich eine perfekte Mischung. Die Soundeffekte sind von knapp überdurchschnittlicher Qualität, auf Sprachausgabe wurde fast völlig verzichtet.

Oliver Menne ■

Öffnet sich eine Tür, so kann man manchmal eine böse Überraschung erleben. Hier trifft der Magier auf einen reaktionsschnellen Söldner.

Mit Hilfe einer ausgeklügelten Tastatur- und Joypadbelegung lassen sich die verschiedenen Waffen in Sekundenbruchteilen wechseln bzw. auswählen.

Statement

Project Paradise lebt zum größten Teil von der - für ein Action-Spiel - ungewöhnlichen Perspektive und von der sagenhaft schnellen Bildschirmrotation.
Noch ein paar Stunden Spielzeit löst sich dieser Motivationsfaktor aber immer mehr auf, der große Reiz des Spiels geht damit verloren. Aber trotzdem: die inferno-artigen Explosionen und das rasante Gameplay sprechen das Herz eines echten Action-Fans sofort an. Die kleinen Puzzles und Rätsel wurden sehr geschickt eingestreut und bieten immer wieder eine willkommene Abwechslung.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
drei Spieler im Netzwerk

RANKING

Actionspiel

Grafik	78%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ikarion
Preis	ca. DM 80,-
Release	Februar 97

Auf dem längst totgesagten „Amiga" konnte ein Pinball-Spiel 1996 zahlreiche Auszeichnungen einsacken - unter anderem sogar eine Nominierung zum „Spiel des Jahres". Dieser Tage wurde auch die PC-Version von Slamtilt fertig. Kann sie sich gegen Tilt und Pro Pinball behaupten?

Slamtilt

Wiederbelebt

Eigentlich sollte den 21st-Century-Kenner schon der Titel mißtrauisch werden lassen: Slamtilt. So sehr man das Wort auch dreht und wendet, es will einfach kein (typisches) „Pinball" drinstecken. Ziemlich untypisch ist dann auch der Inhalt der Spiel-CD. Vier Tables von gefälligem Design, jeweils angereichert durch zahlreiche Bonusspiele und begleitet von hörbaren Audiotracks - das paßt irgendwie gar nicht in die Reihe der jüngsten 21st-Flipper. Dem begeisterten Spielhallen-Zocker soll's natürlich recht sein. Die Themen variieren von „Night of the Demon" (Horror-Effekte und -Sounds) über einen Piraten- und einen Weltraum-Table bis hin zu einem Rennsport-Tisch, bei dem so ziemlich jeder Motorsportart ein kleines Bonusspiel gewidmet ist. Durch die Verwendung von Direct-X wirkt das vertikale Scrolling selbst unter Windows 95 noch schnell und flüssig. Wem das dauernde Auf und Ab mit der Zeit zu hektisch wird, der kann auch einen etwas schmaleren Bildausschnitt einstellen, in dem der Table fast in seiner gesamten Länge zu sehen ist.

In „Mean Machines" geht es um den Motorsport im allgemeinen und im besonderen. Fast jeder Disziplin wurde ein Bonus- oder LCD-Spiel gewidmet.

Reiche Ausstattung

Der Schritt zur praktischen Schrägperspektive wurde allerdings noch nicht gewagt: Sowohl im Modus mit 640 x 480 Bildpunkten als auch im 800 x 600 Hi-Res-Modus werden die Tische nur aus der Vogelperspektive dargestellt. Beim Ballverhalten fallen keine Unregelmäßigkeiten auf, und auch die Flipperschläger reagieren prompt und exakt auf die Benutzereingaben. Mehr als die gute Ballphysik imponiert die stattliche Anzahl von insgesamt rund 50 Bonusspielen, in denen der Spieler entweder der Reihe nach bestimmte Rampen zu treffen hat oder mit den „Shift"-Tasten ein eigenständiges Videospiel in der animierten Display-Leiste steuern darf. Die Multiball-Funktion kann bis zu acht Kugeln gleichzeitig darstellen - ebenso groß ist auch die Anzahl der Mitspieler, die sich an der Tastatur abwechseln dürfen. **Thomas Borovskis** ■

Wer genug Bälle einlocht, kann bald mit einigen Multibällen rechnen - maximal 8 können errungen werden.

Atmosphärisch: zu den Lichteffekten paßt der fetzige Audio-Soundtrack.

Statement

21st Century hat das Flipper-Genre zwar nicht neu erfunden, trotzdem macht mir Slamtilt mehr Spaß als jedes andere Spiel der „Pinball Dreams"-Reihe. Jeder der vier Tische verlangt vom Spieler eine Umstellung seines Spielverhaltens - also gerade so, wie es sein sollte. Die vielen Bonusspiele und die Soundbegleitung trösten über das Fehlen einer echten 3D-Perspektive hinweg.

Wem das vielen Auf- und Abscrollen zu hektisch wird, kann einen schmäleren Bildausschnitt einstellen. Dadurch wird auch das Zielen leichter.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 17 MB	GeneralMidi
CD 100 MB	Audio ●

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-8 Spieler an einem PC

RANKING

Action

Grafik	70%
Sound	85%
Handling	80%
Spielspaß	82%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM70,-
Release	Januar '97

WWF In Your House

Shawns Hausparty

Acclaim kündigt das Ende einer langen Durststrecke an: Nach dem großen Erfolg von WWF Wrestlemonio mußten die Fans über ein Jahr auf eine Fortsetzung warten. Was wird sie wohl bringen? SVGA-Grafik, 3D-Figuren und neue Kompfmodi? Die Antwort erfuhren wir in der „Zweiten Nürnberger Wrestling-Nocht" in unseren Redaktionsräumen.

Der Mensch stammt vom Affen ab. Das glaubt man, und so ist es. Falls wirklich einmal ein Gegenbeweis ins Feld geführt werden sollte, so kommt der bestimmt nicht aus den Reihen der WWF-Superstars. Viele Menschen finden es trotzdem witzig, den zwei Meter großen Fleisch- und Muskelbergen bei der Sportart zuzusehen, die sich „Wrestling" nennt. Eine unterhaltsame Komponente hat das Schau-Gekloppe allemal, und zahlende Besucher finden sich reichlich. Acclaim ließ sich vor über einem Jahr schon einmal zu einem Action-Spiel animieren, das mit vielen Original-Stars und hervorragender Spielbarkeit aufwarten konnte. WWF In Your House ist der Nachfolger dieser award-gekrönten „Wrestlemania". Für den zweiten Teil konnten diesmal statt acht sogar zehn Stars der WWF verpflichtet werden. Neben bekannten Show-Größen wie Shawn Michaels, Bret Hart und dem Undertaker sind auch einige Neulinge, wie Goldust und Ahmed Johnson, mit von der Partie. Am Spielverlauf hat sich im Grunde nicht viel geändert: Je nach gewähltem Modus tritt der Spieler mit seinem favorisierten Wrestler mehrmals gegen einen, dann gegen zwei und zum Schluß gegen drei computergesteuerte Gegner auf einmal an. Einige Full-Motion-Videosequenzen mit den gewohnt starken Sprüchen der Stars heizen den oder die Spieler zwischen den Wettkämpfen an.

Statt acht konnten diesmal zehn WWF-Stars verpflichtet werden.

Große Sprites und viele Moves retten das Spiel über die 60%-Hürde.

Der erste Teil hat uns besser gefallen. Statt geschmeidiger Animationen gibt es VGA-Grafik von gestern. Eine echte Enttäuschung für WWF-Fans.

Die Stars von heute - die Technik von gestern

Damit die (nach wie vor) lange Liste von Schlägen, Fußtritten und Special Moves auch effektiv genutzt werden kann, empfiehlt sich zur Steuerung ein Vier-Tasten-Joypad. Während die grundlegenden Tritte und Stöße durch einen einfachen Tastendruck ausgelöst werden, verlangen die Spezialschläge und vor allem die „Super-Finishing-Moves" kompliziertere Tastenkombinationen. Motivation zum Üben ist also reichlich vorhanden. Nach technischen Neuerungen hält man hingegen vergeblich Ausschau. Zwar wurde ein Netzwerk-Modus für drei oder vier Spieler integriert, die Grafik bleibt aber weit hinter dem derzeitigen Standard zurück. Die vor Bluescreens gefilmten Stars wirken allzu grobkörnig, und geschmeidige Animationen gehören ebenfalls nicht zu deren Repertoire. Nette Geste von Acclaim: Wer zu dritt oder zu viert im Netzwerk spielen will, benötigt für alle Installationen lediglich eine Original-CD. Wer kein Netzwerk zur Verfügung hat, kann zu zweit am selben PC spielen.

Thomas Borovskis ■

Statement

Was mich Ende 1995 noch begeistern konnte, erntet 1997 nur ein müdes Lächeln. Außer der neuen Netzwerk-Option hat sich seit WWF Wrestlemonia wirklich gar nichts getan. Klobige VGA-Pixelmänner können in Zeiten von Virtua Fighter PC von mir keine Wertungspunkte mehr ergattern. Von einer Fortsetzung mit dermaßen hohen Hardware-Voraussetzungen (Pentium 75) erwartet man sich zu Recht etwas mehr.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	GeneralMidi
CD 80 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 im Netz, 2 an einem PC

RANKING

Action

Grafik	55%
Sound	68%
Handling	72%
Spielspaß	62%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-
Release	Januar '97

Bazooka Sue

Pretty in Pink

Unsere Branche ist um einen Running Gag („Nächste Woche kommt die Test-Version von Bazooka Sue!") ärmer: Starbyte hat mittlerweile die Verspätungs-Rekorde von Strike Commander, Stonekeep, Dungeon Keeper und Z eingestellt und läßt noch im Februar die Sau raus. Und was kaum jemand für möglich gehalten hätte: drei Jahre Fortschritt im PC-Spielebereich konnten der Qualität des Mega-Adventures aus Bochum kaum etwas anhaben.

Kilometerlanges Gebein, wallendes blondes Haar, rekordverdächtige Oberweite - keine Frage, das Comic-Schwein mit dem größten Sex-Appeal seit Miß Piggy heißt Bazooka Sue. Wer so aussieht, ist entweder Schauspielerin, Model oder Lebenskünstlerin - Bazooka Sue ist alles zugleich. Nach einer wilden Verfolgungsjagd mit einem Sheriff landet die Protagonistin samt ihrem Cadillac in Swamp Rock City, einem Provinz-Kaff am Ende der Welt. Kein Sprit, kein Geld, keine Zukunft - Bazooka Sue ist zu Beginn ihres Abenteuers ein ausgesprochen armes Schwein. Doch die Probleme werden nicht weniger: der Sheriff entpuppt sich als profitgieriger Haderlump, der aus dem verträumten Swamp Rock City ein Industriezentrum machen möchte und wild herumknipsende Investoren aus Asien durch den Ort karrt. Und dann war da noch Professor Bruth, der in seiner Villa munter Monster zwecks Weltherrschaft züchtet. Über insgesamt drei ereignisreiche Spieltage erstreckt sich das Adventure, wobei bestimmte Puzzles erledigt sein müssen, bevor es weitergeht.

Der Mauscursor verändert sich beim Absuchen des Bildes. Ein Rechtsklick öffnet Türen, spricht andere Figuren an oder begutachtet Objekte.

Give-Aways: im Inventory stapeln sich die abgedrehtesten Utensilien.

Fleisch aus deutschen Landen

Abgesehen vom fehlenden Parallax-Scrolling und ähnlich coolen 3D-Effekten macht Bazooka Sue in technischer Hinsicht eine ausgezeichnete Figur: Das Spiel besteht durchweg aus hochauflösenden, bildschirmfüllenden, horizontal scrollenden 2D-Kulissen in 256 Farben mit liebevoll animierten Sprites (z. B. Eichhörnchen, die in Baumwipfeln umherturnen). Aneinandergereiht würden alle Animationen einen zweieinhalbstündigen Film ergeben. Verantwortlich für diese knallbunte Zeichentrick-Orgie ist Carsten Wieland, zweifelsohne einer der fähigsten und produktivsten Computerspiel-Grafiker Deutschlands. Idee, Figuren, Animationen, Zwischensequenzen - alles made by Carsten Wieland. Im krassen Gegensatz zur herausragenden optischen Qualität steht der Sound, denn Sues Part entpuppt sich dummerweise nicht als die einzige Fehlbesetzung in Sachen Sprachausgabe. Zum Schmunzeln eignen sich lediglich einige parodierte Promis wie der „mo-

Dieser Ausschnitt gehört zu einem mehrere Bildschirme großen Panorama-Hintergrund, der sanft mit der umherstolzierenden Bazooka Sue mitscrollt.

Typisch Carsten Wieland: Das Schulgebäude aus Hitchcocks „Die Vögel" ist nur eine von vielen Anspielungen auf Filmklassiker.

sernde" Professor Bruth oder leichte Mädchen mit derbem kölschen Dialekt. Fehlversuche kommentiert Sue mit lockeren, aber wenig konstruktiven Sprüchen à la „Kann es sein, daß das Dein erstes Adventure ist?".

Schweinskram

Nichts gegen herausfordernde Rätsel, aber bei Bazooka Sue wird's vereinzelt doch recht haarig. Hilflos und ohne konkretes Ziel vor Augen tourt man durch Swamp Rock City und wird mit Ballast konfrontiert, der irgendwann mal auf Seite 7 der (umfangreichen!) Komplettlösung eine Rolle spielt. Viele Tauschgeschäfte sind zum reinen Selbstzweck da, einige Objekte gehen völlig in der Kulisse unter, und eine Beschreibung dessen, was Sie da eigentlich im Inventory mit sich herumschleppen, fehlt schlichtweg. Lediglich in den bedingt originellen Dialogen finden sich vereinzelt Hinweise auf Puzzles und deren Lösung. Wo Phantasie und Logik an ihre Grenzen stoßen, muß gnadenlos experimentiert werden. Sie brauchen Apfelmus? Auto mittels Wagenheber in die Höhe hieven, Apfel drunterlegen und Wagenheber entsichern. Einen Universal-Hotelschlüssel bekommen Sie hingegen, indem Sie vier Zimmer-Schlüssel mit den Ziffern 1-4 in die richtige Reihenfolge bringen - schwups, schon liegt das gute Stück auf der Theke. Sicher kann man eine Vogelschar mit einer Blechdose aufschrecken, aber warum tut's nicht auch der Schraubenschlüssel oder eine Whiskyflasche? Wir lernen daraus: Flexibilität gehört nicht zu den Tugenden des Programms. Wer auf nackte SVGA-Tatsachen spekuliert hat, dürfte enttäuscht sein: bei „jugendgefährdenden" Szenen wird ein Vorhang zugezogen, der allzu Delikates züchtig verbirgt - da sind die Darbietungen in Larry 7 doch um einiges „schärfer".

Petra Maueröder ■

Eine famose Übersichtskarte erleichtert die Orientierung: in ihrem Cadillac braust Bazooka Sue zwischen Motel, Villa, Tankstelle und Stadt hin und her.

Statement

Als eines der ersten SVGA-Adventures überhaupt wäre das Schweinchen namens Sue vor drei Jahren eine mittlere Sensation gewesen. Mittlerweile gibt es Toonstruck, Orion Burger, Discworld 2, Baphomets Fluch oder Leisure Suit Larry 7. Und allesamt sind sie witziger, professioneller animiert, perfekter synchronisiert und vor allem sinnvoller aufgebaut. Von Anfang an wird die volle „Puzzle"-Breitseite abgefeuert - zu viele begehbare Locations, zu viele mitnehmbare Gegenstände, zu viele anquatschbare Figuren. Das widerspricht dem 1. LucasArts'schen Adventure-Gebot „Du sollst den Schwierigkeitsgrad allmählich steigern". Bazooka Sue ist hingegen in jeder Phase sauschwer, weil viele Puzzles extrem weit hergeholt sind und größtenteils zum Ausprobieren nötigen. Zwei gute Gründe sprechen dennoch für den Kauf: 1. Carsten Wieland (die Bazooka Sue-Grafik gehört zum Prächtigsten und Aufwendigsten in diesem Genre) und 2. die überraschend hohe Komplexität (bei durchschnittlicher Erfolgsquote ist man mindestens zwei, drei Wochen beschäftigt). Gedämpfte Euphorie also - nur die ganz Zähen werden diesen Adventure-Brocken wirklich mit Genuß durchspielen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 52 MB	GeneralMidi
CD 351 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	85%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Starbyte
Preis	ca. DM 100,-
Release	Februar '97

Sonic & Knuckles Collection

Dreier-Looping

Blau, spurtstark und ein absoluter Superstar - da kommen nur Mario Basler oder Segas Turbo-Igel Sonic in Frage. In seinem aktuellen PC-Abenteuer bringt der „Accelerator" unter den Jump & Run-Helden gleich noch ein paar gute Kumpels mit.

Anstatt das mittlerweile kaum noch überschaubare Sonic-Gesamtwerk einfach komplett auf eine CD zu brennen, verkauft Videospiel-Gigant Sega den PC-Usern lieber einzelne Häppchen: nach „Sonic CD" (entspricht dem ersten Teil „Sonic the Hedgehog") folgt jetzt ein Doppelpack. Inhalt: „Sonic 3" und „Sonic & Knuckles", die Sie entweder separat oder kombiniert angehen können. Die drei Hauptdarsteller (Igel Sonic, der flugtaugliche Fuchs Tails und Ameisenbär Knuckles) flitzen durch jeweils sechs riesige Welten und sammeln Ringe ein, die bei Berührung mit Feindobjekten verlorengehen. Ihr Bestreben muß es also sein, möglichst viele Exemplare unbeschadet durch einen Abschnitt zu transportieren und den jeweiligen Level-Endgegner auszuschalten.

Geheimniskrämerei

Abseits der regulären Pfade verbergen sich sagenhafte Geheimräume mit Highscore-dienlichen Gimmicks. Beispielsweise kann es sich lohnen, einen harmlos wirkenden Felsbrocken kurzerhand zu verschieben, einen verschütteten Schacht freizuhopsen und dann die darunterliegende Schatzkammer auszuplündern. Lohn der Mühe: zusätzliche Ringe, Extra-Leben, Turbo-Modus, Unverwundbarkeit oder eine umgebende Wasserblase (sehr nützlich bei Tauchgängen). Spielverlauf und Grafik entsprechen dem Mega Drive-Vorbild: rasantes Parallax-Scrolling, niedliche Animationen, fröhliche Musik und faires Leveldesign. Frust wird konsequent vermieden durch großzügig verteilte Wiederstartpunkte; Continues verdient man sich hingegen auf einer der drei verschiedenen „Bonus-Stages". Außerdem wird nach durchspielten Levels automatisch abgespeichert, so daß Sie nicht jedesmal wieder ganz von vorne beginnen müssen.

Petra Maueröder ■

Statement

Nicht gerade die spektakulärste Konsolen-Umsetzung von Sega, aber unterhaltsam ist dieser Klassiker allemal. Eine Compilation voller grandioser Ideen, temporeichem Gameplay und knallbunter Grafik - und das zum Freundschaftspreis.

Kreislauf: erst mit entsprechendem Anlauf schaffen Sonic und sein knuffiger Kollege Tails derart spektakuläre „Turnarounds" in den zahllosen Kreiseln.

Mit solchen raffinierten Apparaturen kann sich der Igel auf höher gelegene Plattformen hieven.

Per Tastendruck wechseln Sie jederzeit zwischen der Fullscreen- und Fenster-Darstellung.

Die sogenannten „Chaos-Edelsteine" können nur in den „Special Stages" (Sonic wetzt Kugeln einfärbend über ein rotierbares 3D-Feld) abgeräumt werden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 18 MB	GeneralMidi
CD 46 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Jump & Run

Grafik	70%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 70,-
Release	März '97

Bisher waren es hauptsächlich Action-Movies, deren Sujets früher oder später auch in Computerspielen umgesetzt wurden. Die Stadt der verlorenen Kinder hingegen stellt ein besonders ehrgeiziges Projekt dar: das Adventure basiert auf einem vielschichtigen Kinofilm der beiden „Delicatessen"-Macher Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro.

Die Stadt der verlorenen Kinder

Kurzfilm

Irgendwo draußen auf dem Meer steht, von Nebeln verhangen und von tückischen Minen umgeben, eine Ölplattform. Sie beherbergt Krank, einen seltsamen Charakter, der wesentlich älter wirkt als er eigentlich ist. Krank kann nicht träumen, und so kidnappt er in der nahegelegenen Hafenstadt Kinder, verschleppt sie auf seine Bohrinsel und versucht, einen Weg zu finden, wie er ihnen ihre Träume rauben kann. Eines Tages holt er sich auch den kleinen Denree, dessen Bruder, der Hüne One, sich daraufhin aufmacht, Krank das Handwerk zu legen. One freundet sich bei seinem Vorhaben mit dem kleinen Mädchen Miette an, das ihn bei seiner Suche nach den verlorenen Kindern tatkräftig unterstützt. Auf ihren Wegen durch das düstere Hafenviertel der Stadt begegnen den beiden allerhand skurrile Gestalten, die manchmal nützliche Hinweise bereithalten, zuweilen aber auch eine Bedrohung für Leib und Leben darstellen können.

Gestutzte Träume

Bei den meisten Literatur-Verfilmungen fragt man sich erst einmal, wie viel von dem jeweiligen Buch seinen Weg in den Film gefunden hat. Im vorliegenden Fall sinniert man, was von dem Film Die Stadt der verlorenen Kinder im Computerspiel noch übriggeblieben ist. Um es gleich vorwegzunehmen: nicht viel.
Im Interview, das im Internet unter der Adresse http://www.movienet.com/movienet/sonycl/city/misc/interview.html nachzulesen ist, äußerten sich Jeunet und Caro ausführlich zu dem komplexen Gedankengebäude und den ausgefeilten Charakterstudien, die den Film Die Stadt der verlorenen Kinder prägen. Die Entwickler des gleichnamigen Spiels hingegen eliminierten fast alle Feinheiten der Story und reduzierten sie auf das Allernötigste: „kleines Mädchen sucht Kidnapper und befreit Kinder von Bohrinsel". Von den Charakteren hat allenfalls die Hauptfigur Miette die Chance, ein wenig eigenes Profil zu entwickeln, alle anderen Figuren bleiben austauschbare Polygonmännchen. Und ein Spieler, der mit dem Filmstoff nicht vertraut ist, wird sich zumindest am Anfang in der Hafengegend selbst recht verloren vorkommen, da ihn das Spiel nur unzureichend mit den Hintergründen der Story vertraut macht.

Grafische Delicatessen

Technisch und spielerisch knüpft Die Stadt der verlorenen Kinder an Alone in the Dark an: dreidimensionale Polygonfiguren agieren vor gemalten 2D-Hintergründen, und man steuert das ganze Geschehen ausschließlich über (etwas eigenwillig konfigurierte) Tastaturkommandos. Grafisch präsentiert sich Die Stadt der verlorenen Kinder wesentlich attraktiver als die bereits etwas betagten Vorbilder: die wunderbar detaillierten Hintergründe erstrahlen in schönstem SVGA und schaffen

Ein Blick durch das Periskop führt Miette auf ihrer Suche nach den verlorenen Kindern etwas weiter.

Die schnippischen, geklonten Lehrerinnen zwingen die kleine Protagonistin zu Raubzügen.

In der Küche kann Miette nach Herzenslust in Schränken und auf Tischen herumstochern und sich die eine oder andere kulinarische Kostbarkeit unter den Nagel reißen. Ein Hühnerbein dient ihr dann beispielsweise dazu, bei ihrer Flucht einen Wachhund am Eingang des Waisenhauses ruhigzustellen.

zusammen mit den sparsam, aber effektiv eingesetzten Soundeffekten genau die richtige Endzeit-Atmosphäre. Auch die Polygonfiguren kommen nun eine Spur lebensechter daher - besonders Miette verfügt über ein Bewegungsrepertoire, das mit zahlreichen liebenswürdigen Feinheiten aufwarten kann: wenn die kleine Protagonistin eine Treppe hinabmarschiert, streckt sie vorsichtig den Kopf nach vorne, und wenn sie über eine Mauer springt, breitet sie intuitiv die Arme aus. Selbst der Faltenwurf von Miettes Kleidchen wurde ihren Bewegungen entsprechend animiert.

Auf der Suche nach dem richtigen Pixel

Die Aufgaben, die der Spieler in Die Stadt der verlorenen Kinder zu bewältigen hat, sind althergebrachte Adventure-Kost: Sie grasen die Locations, die Sie oft wahlweise aus zwei verschiedenen Kamerawinkeln betrachten können, nach Gegenständen ab, verstauen diese in Ihrem Inventory und setzen sie zu gegebener Zeit wieder ein. Darüber hinaus dürfen Sie sich mit allen Charakteren, denen Sie unterwegs begegnen, mehr oder weniger ausgiebig unterhalten. Im Unterschied zu Alone in the Dark bietet die Handlung keine ausgesprochenen Kampfszenen und konzentriert sich ganz auf die Puzzles. Das bedeutet jedoch nicht, daß Miette bei der Lösung ihrer Aufgaben nie zu handfesten Mitteln greifen würde: so schaltet sie einen Wächter aus, indem sie ihm Farbe in die Augen schmiert, und bringt einen Flohzirkus-Besitzer mit seinen eigenen Tierchen um die Ecke. Bis auf wenige Ausnahmen bewegt sich der Schwierigkeitsgrad der Puzzles auf eher moderatem Niveau, und unlogische Denknüsse bekommen Sie im ganzen Spiel nicht vorgesetzt. Leider haben jedoch auch die gravierendsten Gameplay-Schwächen der Alone in the Dark-Reihe ihren Weg in Die Stadt der verlorenen Kinder gefunden: die einzusammelnden Items sind oft mit dem bloßen Auge nicht zu erkennen, und es bleibt einem nichts anderes übrig, als jeden zugänglichen Winkel des Terrains penibelst abzumarschieren. Allzu häufig muß man ferner pixelgenau auf der richtigen Stelle stehen, um eine Aktion ausführen zu kön-

Auch im Büro des Lohnhais muß Miette für die beiden verbrecherischen Lehrerinnen tätig werden.

Die Fieberträume des Mannes im Bett liefern vage Andeutungen zum Verschwinden der Kinder.

Der mißgelaunte Herr im Hof des Waisenhauses läßt sich mit einer Flasche Hochprozentigem ins Reich der Träume schicken.

Der Zyklop vor dem Delicatessen-Geschäft ist sehr lärmempfindlich und kann sehr leicht mit einem Glöckchen in die Flucht geschlagen werden.

Gegen eine leere Blechdose gibt einem der leidenschaftliche Angler auf dem Pier bereitwillig Auskunft über den Chinesen im Tätowierladen.

Die außergewöhnlichen Perspektiven, aus denen man das Geschehen des Spiels präsentiert bekommt, können immer wieder beeindrucken.

Auch der Automechaniker zeigt sich zunächst nicht willens, Miette bei ihrer Suche weiterzuhelfen.

Miettes Bewegungsabläufe wurden bis ins kleinste Detail sehr realistisch umgesetzt.

nen. Neigte man in Alone in the Dark dazu, die Spielfigur mit den Tastaturkommandos zu „übersteuern", so verhält es sich im vorliegenden Fall genau andersherum: Miette reagiert derart träge, daß man versucht ist, das ganze Spiel im Laufmodus zu absolvieren. Und wenn man dann aus Versehen mit einer Wand oder einer Kiste kollidiert, legt Miette eine kleine „Denkpause" ein, in der sie anscheinend erst einmal den Schmerz „verdauen" muß und sich überhaupt nicht um die Eingaben des Spieler kümmert.
Die leidlich gut lokalisierte Sprachausgabe legt ebenfalls von Zeit zu Zeit ein recht gemächliches Tempo vor: oft muß man eine ganze Weile warten, bis ein Charakter nach reiflicher Überlegung bedeutungsschwangere Sätze wie „Oh, verdammt..." über die Lippen bringt.

Schnelle Rettung

Alle oben angesprochenen Mängel ließen sich leicht verschmerzen, wenn das Spiel über den Tiefgang verfügen würde, den man nach der Lektüre des Filmsujets erwarten könnte. Durch das radikale Zusammenstreichen aller Details werden die Ideen der Herren Jeunet und Caro jedoch fast bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt, und die Beschränkung auf den elementarsten Kern der Handlung hat zur Folge, daß sich das ganze Adventure locker an einem Abend durchspielen läßt.

Herbert Aichinger ■

Statement

Angesichts der faszinierenden Story hätte Die Stadt der verlorenen Kinder eines der interessantesten Adventures des Jahres werden können. Doch die Entwickler des Spiels haben sich verkalkuliert: durch ihre Beschränkung auf den puren Plot haben sie Miettes Abenteuer „entzaubert" und alle surrealistischen Elemente, die gerade den Reiz des Films ausmachen, rigoros aus dem Spiel verbannt. Übrig bleibt ein konventionelles, viel zu kurzes Adventure mit atemberaubend schönen Grafiken und einer überaus liebenswürdigen Protagonistin.

Witzig: sogar eine kleine Anspielung auf den Jeunet/Caro-Kultfilm Delicatessen haben die Grafiker in Die Stadt der verlorenen Kinder eingebaut.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
● DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 30 MB	GeneralMidi
CD 591MB	Audio

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayeroption

RANKING

Adventure

Grafik	79%
Sound	73%
Handling	69%
Spielspaß	68%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100
Release	März 1997

AWARD PC Games

Bundesliga Manager 97

Freistoß

Er wurde gepriesen, verwünscht, in Schutz genommen, zurückgegeben, heruntergewertet, upgedatet und schließlich eines Awards für unwürdig erachtet: der Bundesliga Manager 97 galt monatelang als dankbares Objekt für skandalträchtige Schlagzeilen. Jetzt hat die Software 2000-Qualitätssicherung die „endgültige" Version 1.30 freigegeben - ist der umstrittene Fußballmanager reif für eine Rehabilitierung?

Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause: Einnahmen und Ausgaben (z. B. in der Rubrik „Stadionausbau") werden nun korrekt abgerechnet.

Bananen-Produkte heißen so, weil sie beim Kunden reifen. Der BM 97 ist solch ein Bananen-Produkt. Das Verständnis für diese Gattung hält sich naturgemäß in Grenzen: Wer einen Hunderter im Laden läßt, erwartet schließlich einwandfrei funktionierende Software - und dieses Stadium scheint das Programm mittlerweile erreicht zu haben. Intensive Testläufe mit unterschiedlichsten Einstellungen (Verein, Liga, Schwierigkeitsstufe usw.) über mehrere Saisons hinweg haben keine Anhaltspunkte für „echte" Bugs ergeben - noch nicht einmal triviale Systemabstürze sind aufgetreten. Lediglich für die sporadisch fehlerhaften Kommentare bei den 3D-Szenen gibt es auch nach Konsultierung des Eutiner Hauptquartiers noch keine befriedigende Lösung. Typisches Beispiel: der Ball kullert ins Seitenaus, der Sprecher behauptet hingegen „Klos hält den Ball". Sowas kann vorkommen, wenn sich die Sprachausgabe noch auf eine vorherige Situation bezieht, die in Echtzeit berechnete Sequenz aber schon munter voranschreitet.

Auch das eigene Konterfei läßt sich mittlerweile problemlos einbinden.

Ohne Fehl und Tadel?

Rückfragen beim Hersteller haben gezeigt, daß viele vermeintliche Makel gar keine sind. Wer auf Schwierigkeitsstufe 1 spielt, braucht sich z. B. über einen gleichbleibenden Kontostand von 50 Millionen Mark nicht zu wundern - einer der typischen „Handbook not read errors". Das „falsche" Alter der Kicker (durchschnittlich 20-25 Jahre alt) ist ebenfalls beabsichtigt; andernfalls hätten Sie an Ihrem prominenten Kader nicht sehr lange Freude, weil sich andernfalls einige ältere Semester nach ein, zwei Saisons in den Ruhestand verabschieden würden. Nach dem Motto „Gewußt wie" lassen sich sogar die nervigen DFB-Pokal-Auslosungen unterbrechen - einfach die Sprachausgabe zu einer einzelnen Partie abwarten und dann auf die rechte Maustaste klicken.

Bundes-Berti macht's möglich: Sean Dundee, Jungstar beim Karlsruher SC, kickt bereits im Trikot der deutschen Nationalmannschaft.

Petra Maueröder ■

Statement

Immer schön fair bleiben: Was Software 2000 mit der Version 1.30 ausliefert bzw. mit dem Patch ausbügelt, hat die Bezeichnung „Referenz-Spiel" in der Disziplin Wirtschaftssimulation verdient. Schick präsentiert, fundiert bis ins Detail und auf dem neuesten Stand - sogar Sean Dundee ist bereits eingebürgert. Das Programm leistet abgesehen von den 3D-Szenen das, was wir in der Ausgabe 1/97 auf vier Seiten besprochen haben - also ein klares Kaufsignal von unserer Seite. Den PC Games-Award gibt's zurück, unsere skeptische Haltung bei zukünftigen Software 2000-Produkten bleibt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 200 MB	GeneralMidi
CD 577 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
max. 4 Spieler an einem PC

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	85%
Sound	75%
Handling	90%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 100,-
Release	erhältlich

Tagebuch: Privateer 2

Auf Freibeuters Füßen

Mit Privateer 2 konnte Erin Roberts beweisen, daß nicht nur sein berühmter Bruder Chris technisch und inhaltlich gehaltvolle Software produzieren kann. Das Weltraum-Epos, angesiedelt zwischen Wing Commander und Elite, läßt den Spieler über Monate hinaus die Weiten des Universums erforschen - ohne ihm jemals das Gefühl zu geben, einsam und verloren zu sein. Da sich dies in einem Review nur schlecht vermitteln läßt, haben wir uns dazu entschlossen, mit einem ganz persönlichen Erfahrungsbericht unsere Eindrücke des Spiels an Sie weiterzugeben.

Es war einer dieser Tage, an denen man besser hätte im Bett bleiben sollen. Zwar fing der Tag ganz gut an, als ich den Chaoten entkommen konnte, die mich im Krankenhaus kidnappen wollten. Da bei der Entführung aber weite Teile des Krankenhauses in einer gewaltigen Explosion atomisiert wurden, bin ich dort kein allzu gern gesehener Gast mehr. An meinen Ersparnissen haben sich die Halbgötter in Weiß dennoch gütlich getan, für meine etlichen Monate im künstlichen Kälteschlaf kauft sich bestimmt gerade irgend so ein Arzt ein neues Haus. Wie kam ich überhaupt in diese Klinik? Warum nennt mich jeder Lev Arris? Was war das für ein Raumschiff, dessen mißglückten Landeanflug nur ich alleine überlebte? Warum lag ich in einer Rettungskapsel im Laderaum?
So ein kompletter Gedächtnisschwund hat immerhin den Vorteil, das man sein eigener Herr ist. Keinem, dem man Mon Chéri mitbringen müßte, montags läßt es sich lange ausschlafen, kein Hund, den man Gassi führen muß, kein Grund, nicht mal etwas in der eigenen Vergangenheit herumzustochern. Mit dem wenigen Geld, das man mir gelassen hat, kaufte ich mir also ein Raumschiff und begab mich auf den Weg zum Krankenhausplaneten Crius, meine alten Ärzte besuchen.
Ach, hätte ich mir doch ein vernünftiges Raumschiff leisten können! Mit diesem Stück Hardware aus den Anfängen der Raumfahrt ist es reine Glückssache, auf einem fernen Planeten anzukommen. Wie

aus dem Nichts tauchten Raumschiffe sämtlicher Piratenclans auf und nahmen mich sofort unter Beschuß. Mit einem halbwegs schnellen und wendigen Schiff wäre es vielleicht möglich gewesen, den Salven auszuweichen oder die Gegner auszumanövrieren, so aber geriet ich bei meinen Verteidigungsversuchen gehörig ins Schwitzen. Mit viel Glück und einem extrem teuren Wingman an meiner Seite schaffte ich es schließlich doch bis nach Crius, wo ich als erstes die Reparaturwerkstatt aufsuchte. Obwohl mir die CIS, eine systemweit vertretene Polizeiorganisation, für jeden Piratenabschuß einige Credits überweist, zehrte die Reparatur gehörig an meinen Ersparnissen.

Tod eines Handlungsreisenden

Auch der Besuch bei Dr. Loomis, meinem ehemaligen Arzt, konnte meine Laune nicht aufbessern: außer einem recht heftigen Wortgefecht brachte die Unterredung nichts ein. Diese Studierten haben einfach keinen Sinn für die Probleme einfacher Leute. Ich mietete mir also erst einmal einen preiswerten Frachter, schlichtete ihn bis unter das Dach voll mit Bier (die Nachrichten hatten ein ausgelassenes Fest auf dem Planeten Hermes angekündigt) und flog nach Hermes. Nach meiner Ankunft mußte ich mit Entsetzen feststellen, daß die dortigen Bierpreise nur geringfügig über meinem Einkaufspreis lagen, die schnelle Mark ist in diesem Sonnensystem wohl nicht zu machen. Die wirklich rentablen Geschäfte, wie Waffen- und Rauschgiftschmuggel, ließ ich trotzdem fürs erste unangetastet, da die strategisch gut verteilten Zoll- und Militärraumschiffe noch weitaus bedrohlicher wirken als die ohnehin schon starken Piraten.

Einer plötzlichen Eingebung folgend kaufte ich mein Bier von nun an auf dem Herstellerplaneten Bex ein. In der Hoffnung auf galaktische Einkünfte mietete ich mir das größte aller Transportschiffe, kaufte sämtliche Biervorräte des Planeten auf und flog zurück nach Hermes. Dort waren zwar die Bierpreise mittlerweile etwas gesunken, trotzdem konnte ich satte Gewinne einstreichen. Darüber hinaus konnte ich auf der Fahrt zwei wichtige Dinge feststellen: als ich in einem Anfall von Heldenmut direkt auf einen Piraten zuraste, drehte dieser Feigling noch vor dem Zusammenprall ab - und ich konnte mich unbedrängt hinter ihn setzen und ihn gemütlich abschießen. Solange die eigenen Schilde den Beschuß in der kurzen Zeit vor dem Abdrehen überstehen, kann ich es mit meinem kleinen Schiff also mit jedem Kampfkoloß aufnehmen. Die zweite Erkenntnis resultierte aus der Beobachtung, daß sich mein gemieteter Frachter mit seinen Geschütztürmen erfolgreicher gegen Piraten zur Wehr setzen kann als so mancher Wingman.

Licht ins Dunkel

Erfüllt mit Stolz und Freude flog ich mit meinem neu erstandenen Jendevi durch die Weiten des Alls, genoß die wärmenden Strahlen meiner drei Laserkanonen und ergötzte mich an der atemberaubenden Geschwindigkeit, als plötzlich in einem heißen Kampf eine E-Mail hereinplatzte. Ein gewisser Xavier Shondi erwarte mich in einer Kneipe auf Crius, wo er mir einen lukrativen Job anbieten will. Dort angekommen traf ich... Jürgen Prochnow, den „Alten" aus „Das Boot"! Offensichtlich hat er umgesattelt und handelt jetzt mit Waffen, die ich für ihn zu den Mutanten nach Karatikus schmuggeln sollte. Stolze 16.000 Geldeinheiten bot er mir dafür - wer kann dazu schon nein sagen? Auf dem weiten Weg nach Karatikus traf ich natürlich auf jede Menge furchteinflößende Zoll-Raumschiffe, doch waren diese nach eingehendem Scannen der Ladung der Meinung, daß ich „sauber" sei. So einfach ist das Schmuggeln? Auf dem nächstbesten Planeten investierte ich mein eben verdientes Geld in Drogen, Waffen und Vergnügungsbots, um auf Karatikus das Geschäft meines Lebens zu machen. Doch wie das Leben so spielt, meine Waren wurden entdeckt, und ich sah mich riesigen Schlachtschiffen gegenüber. Erfreulicherweise widmeten sich auch die allgegenwärtigen Piraten den riesigen Raumschiffen, so daß ich erst in den Kampf eingreifen mußte, als kaum noch Feinde übrig waren.

Noch vor der Landung auf Karatikus erreichte mich die nächste E-Mail. Dr. Loomis, der Arzt meines Vertrauens, hat die Seriennummer des abgestürzten Transportraumschiffes herausgefunden. Laut der auf jedem Planeten verfügbaren Datenbank hat der Schrott-

In den Kneipen der größeren Planeten kann man sich angenehm unterhalten lassen (ganz oben). Hauptsächlich die aufwendigen Sets waren für die hohen Produktionskosten verantwortlich (oben).

Mit ein wenig Übung kann man sich nach einem gewagten Frontalanflug schnell in den toten Winkel eines jeden Schiffs manövrieren.

Dimitri Avignoni (K. Malikyan) besorgt für Geld jede Dienstleistung. Seine wertvollen Dienste reißen ein galaktisches Loch in das Budget (links). Mit einem kostspieligen Waffensystem kann man beeindruckende Explosionsbälle auf dem Bildschirm verursachen (unten).

händler Hal Taffin die Reste des Schiffs zusammengeklaubt, der wiederum hat die Rettungskapsel an einen gewissen Herrn Santana verkauft. Da der Tag bisher fast nur Erfreuliches hervorgebracht hatte, war ich über dessen Mitteilung nur wenig entsetzt, daß ich wohl ca. 20 Jahre in dieser Kapsel verbracht habe und wohl in irgendeiner Verbindung zu einem gewissen Chronos stehe.

Geldspeicher füllen

Ein Tag nach meinem Geschmack. Ich verdiene mir durch diverse Aufträge und Handelsreisen eine ordentliche Ausstattung für mein Raumschiff, durch einen gelungenen Waffenschmuggel gelange ich jetzt sogar an die dreistrahligen Kraven-Militär-Laser. Endlich kann ich mich auch an die lohnenden Aufträge wagen: so will sich zum Beispiel eine Horde von waghalsigen Piloten mit mir messen - zum Dank, daß ich sie abschieße, überweisen sie mir sogar stolze 10.000 Credits. Vielleicht war es nicht ganz fair, mit einem Wingman und einem Großtransporter aufzutauchen - aber es ist ja keiner mehr da, der sich beschweren könnte...
Die CIS will sich mit mir treffen. Ein ranghohes Mitglied des Clans, der sämtliche Piratenorganisationen unter sich vereint, wurde gefangen und muß zum Knast begleitet werden. Trotz eines massiven Attentatversuchs seiner Kollegen kann ich mit ihm reden, doch mit seinen Äußerungen kann ich nur wenig anfangen. Chronos, der Chef des Clans, liegt seit vielen Jahren im Sterben. Nur durch die Verwendung von lebensverlängernden Drogen hält er sich noch am Leben. Ein gewisser Rhineheart kann mir eventuell weiterhelfen, Licht in meine Beziehung zu Chronos zu bringen. Soso.
Wie es der Zufall will, wird Rhineheart kurze Zeit später festgenommen. Er verrät mir, daß ich keinesfalls Lev Arris bin und daß ein ranghohes Clan-Mitglied im Augenblick damit beschäftigt ist, die Chefin des CIS zu vernichten. In einer gigantischen Schlacht vernichten die CIS und ich die riesigen Schwärme feindlicher Raumschiffe, retten das Universum und beenden das Spiel - jedenfalls komme ich in den Genuß des Abspanns.

Jetzt geht's erst richtig los

Da habe ich mir gerade einmal ein drittklassiges Raumschiff erarbeitet, das ich mit mittelmäßigen Waffen aufgerüstet habe, habe es mit wenigen hundert Abschüssen gerade einmal in den Rang „Respektabel" geschafft, und trotzdem ist das Spiel schon am Ende? Nun ja, offensichtlich nicht ganz, da ich noch immer munter umherfliegen kann. Mein Logbuch ziert der Eintrag „Jetzt wollen wir doch mal ein paar lose Enden miteinander verbinden", eine konkrete Anweisung kann ich dem allerdings nicht entnehmen. Also bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als weiter durch das Universum zu düsen, mit Waren zu handeln, Aufträge anzunehmen und so zum reichsten Mann der Galaxis zu werden. Wer weiß, vielleicht ergründe ich eines Tages ja sogar die Aufgabe meines Notrufempfängers?

Harald Wagner ■

Zu harmlos, um echt zu sein? Dieser CIS-Beamte hilft bei der Suche nach der Vergangenheit. Doch was ist dran an den Gerüchten, die CIS sei bestechlich (oben)? Klinisch rein: die Kurpfuscherkneipe auf dem Hospitalplaneten Crius.

Lautsprechersysteme für den PC

Druckkammern

Nicht jeder hat die Möglichkeit, den PC mit einer Stereoanlage zu verbinden, um somit eine optimale Klangwiedergabe zu gewährleisten. Die Alternative sind sogenannte Multimedia-Lautsprecher, die Sie zu Preisen von 29 bis 1.700 Mark kaufen können.

Viele Anwender investieren nicht selten einen halben Tausender in eine sehr gute Soundkarte, verwenden aber gleichzeitig Multimedia-Lautsprecher aus dem Winterschlußverkauf. Dabei ist die Kaufentscheidung nicht gerade einfach, da ein Probehören im Computerladen oftmals nicht möglich ist. Die in der Werbung angegebenen Leistungsdaten sollten Sie auf keinen Fall als Kaufkriterium nehmen: in den meisten Fällen, in denen Hersteller mit astronomischen Watt-Zahlen werben, ist hiermit die maximale Musikbelastbarkeit gemeint. Dies ist ein Spitzenwert, mit dem Sie ein System kurzfristig betreiben können, ohne daß die Lautsprecher Schaden nehmen. Aussagekräftiger ist hingegen die Nennbelastbarkeit, mit der die Lautsprecher dauerhaft betrieben werden können. Doch auch dieser Wert alleine ist noch kein Qualitätsmaßstab - erst der Klirrfaktor der Boxen gibt Aufschluß über die Qualität. Der Klirrfaktor ist ein Maß für die Verzerrung des Signals bei der Wiedergabe und wird in Prozent gemessen. Je niedriger der Klirrfaktor, desto naturgetreuer ist die Wiedergabe. Über Klirrfaktor und Nennbelastbarkeit schweigen sich jedoch viele Hersteller beharrlich aus.
Je größer ein Lautsprechergehäuse ausfällt, desto mehr Volumen steht zur Verfügung, das zum Erzeugen von kraftvollen Bässen notwendig ist. Aufgrund der vergleichsweise geringen Ausmaße typischer Multimedia-Lautsprecher sind den Bässen bereits technische Beschränkungen auferlegt. Erst mit zusätzlichen Baßreflexboxen, sogenannten Subwoofern, klingen Geräusche wie Explosionen oder Musik von einer Audio-CD wirklich überzeugend.

Die Ausstattung

Auf eine Reihe von Kriterien sollten Sie beim Kauf einer Lautsprecheranlage achten. Zur optimalen Anpassung des Klangbildes sollten beispielsweise getrennte Regler für Bässe und Höhen vorhanden sein. Sinnvoll ist ebenfalls ein Kopfhöreranschluß. Ist ein zweiter Signaleingang vorhanden, können Sie zusätzlich einen CD-Spieler oder Walkman anschließen. Einige Systeme verfügen über eine zuschaltbare Stereobasisverbreiterung, durch die der Eindruck entsteht, die Lautsprecher wären weiter voneinander entfernt aufgestellt. Möchten Sie die Boxen in der Nähe des Monitors aufstellen, so müssen diese über eine magnetische Abschirmung verfügen, um Störungen des Monitors zu verhindern.

Typhoon Sound-System PS-102

Mit 29 Mark sind die kompakten Lautsprecher ausgesprochen günstig - entsprechend gering fällt daher die Ausgangsleistung mit 2 Watt pro Box aus. Der Klang der Boxen ist weiterhin nichts für verwöhnte Ohren: Bässe werden schwach und dumpf wiedergegeben, und bei gehobener Lautstärke klirrt es gewaltig. Wer also keine besonderen Ansprüche an die Klangqualität stellt, bekommt zumindest eine preisgünstige Lösung geboten.

Sony SRS-PC21

Die kleinen 1-Watt-Lautsprecher SRS-PC21 hinterlassen einen optisch angenehmen Eindruck. Gespart wurde jedoch an der Ausstattung: Es fehlen Regler für Höhen bzw. Bässe, ein Eingang für eine weitere Signalquelle sowie ein Kopfhöreranschluß. Ein Netzteil ist nicht im Lieferumfang enthalten: Alternativ hierzu können Sie die Lautsprecher auch mit Batterien betreiben.

Die Klangqualität der Boxen erreicht ein noch ausreichendes Niveau, jedoch ist bei der gebotenen Leistung der Preis von 55 Mark zu hoch.

Yamaha YST-M5

Mit nur 2 x 3 Watt Ausgangsleistung fällt die Verstärkerleistung der Lautsprecher von Yamaha zwar relativ gering aus, dafür sind auch die Verzerrungen erfreulich gering. Relativ klein sind die Regler ausgefallen, die dadurch etwas umständlich zu bedienen sind. An der Rückseite angebracht ist ein Kopfhöreranschluß. Trotz der geringen Leistung ergibt sich ein überraschend guter Gesamtklang mit ausreichenden Bässen. Der Preis beträgt 99 Mark.

Sony SRS-PC51

Konzipiert wurden die SRS-PC51 zur seitlichen Montage an einem Monitor, lassen sich aber auch separat aufstellen. Vergleichsweise schwach fallen die Leistungsdaten aus: Durch die 2 x 2,5 Watt Ausgangsleistung klingen die Bässe ziemlich dünn, die Höhen und Mitten erreichen jedoch ein gutes Niveau. Mit 120 Mark hat Sony den Verkaufspreis allerdings recht hoch angesetzt.

Vobis Highscreen AX1000

Die AX1000 Lautsprecher kommen mit zwei Audio-Eingängen und einem Kopfhöreranschluß, lassen jedoch getrennte Regler für Bässe und Höhen vermissen. Der Verstärker mit 2 x 10 Watt Ausgangsleistung neigt zu Verzerrungen, die bereits im unteren Leistungsbereich auftreten. Prinzipbedingt fallen hier die Bässe etwas dünner aus. Positiv aufgewertet wird das Klangbild durch eine zuschaltbare Stereobasisverbreiterung. Der durchschnittlichen Leistung der Lautsprecher entsprechend liegt der Preis bei moderaten 69 Mark.

Pearl Soundbooster-Konsole

Platzsparend können Sie die nur 27 cm breite Soundbooster-Konsole direkt unter einem Monitor aufbauen. Zwei kleine Lautsprecher sorgen für Mitten und Höhen, während unsichtbar am Gehäuseboden ein Baßlautsprecher integriert ist. Ein Verstärker sorgt zwar für stolze 2 x 20 Watt Musikleistung, ein gutes Klangbild können wir der Konsole jedoch allenfalls bei geringer Lautstärke bescheinigen. Insbesondere bei baßlastigen Stücken neigt das System bereits in Zimmerlautstärke zu starkem Verzerren. Angeboten wird die Konsole zu einem Preis von 98,80 Mark.

Typhoon Sound-System PS-56

Mit maximal 2 x 80 Watt Musikleistung ist das Lautsprechersystem PS-56 belastbar. Trotz dieser Leistungsdaten fallen die Bässe nicht besonders kraftvoll aus, sind jedoch auch bei höherer Lautstärke

Hersteller	Bose	Bose	Escom 2001	Pearl	Pearl
Produkt	*Acoustimass*	*Mediamate*	*Wavemaster 240*	*Dynamic 1 80 Watt-Aktiv*	*Soundbooster-Konsole*
Testmuster von	*Bose*	*Bose*	*Escom 2001*	*Pearl*	*Pearl*
Kopfhörerausgang	*nein*	*ja*	*nein*	*nein*	*ja*
Regler für Baß	*ja*	*nein*	*ja*	*ja*	*nein*
Regler für Höhen	*ja*	*nein*	*ja*	*ja*	*ja*
Anzahl der Eingänge	*2*	*2*	*1*	*1*	*1*
Stereobasisverbreiterung	*nein*	*nein*	*ja*	*nein*	*nein*
Besonderheiten	*inklusive Subwoofer*	-	-	-	*integriertes Mikrofon, Regler für Balance*
Max. Musikbelastbarkeit	*2 x 20 Watt, 50 Watt*	*k. A.*	*k. A.*	*k. A.*	*k. A.*
Leistung	*k. A.*	*k. A.*	*2 x 120 Watt*	*2 x 90 Watt*	*2 x 20 Watt*
Netzteil	*intern*	*extern*	*intern*	*intern*	*intern*
Bewertung					
Ausstattung (0 bis 10 Punkte)	*8*	*7*	*8*	*7*	*9*
Verarbeitung und Design (0 bis 10 Punkte)	*9*	*10*	*8*	*7*	*7*
Leistung (0 bis 20 Punkte)	*20*	*20*	*17*	*14*	*6*
Klang (0 bis 80 Punkte)	*78*	*75*	*65*	*62*	*50*
Wertung in Prozent	*96%*	*93%*	*82%*	*75%*	*60%*
Note	*Referenzklasse*	*Referenzklasse*	*gut*	*gut*	*ausreichend*
Preis	***1700,- Mark***	***598,- Mark***	***79,- Mark***	***128,80 Mark***	***98,80 Mark***

Bose Accoustimass

Sony SRS-PC71

Pearl Soundbooster

Bose Mediamate

noch klar und unverzerrt. Relativ gut klingen auch die Mitten und Höhen. Die von Com-Tech zu einem Preis von 79 Mark angebotenen Boxen bieten somit ein gutes Preis-Leistungsverhältnis.

Pearl Dynamic 180 Watt Aktiv

Eine Musikbelastbarkeit von bis zu 180 Watt versprechen die Dynamic-Lautsprecher von Pearl. Durch die großen Ausmaße liefern die Boxen zwar satte Bässe, diese klingen aber etwas unrein. Mitten und Höhen klingen dagegen klar. Die 2 x 90 Watt Musikleistung bringt in der Praxis wenig Freude, da bereits bei gehobener Zimmerlautstärke ungewöhnlich starke Verzerrungen auftreten. Angeboten werden die Boxen zum Preis von 128,80 Mark.

Yamaha YST-M20 DSP

Mit einer Ausgangsleistung von 2 x 10 Watt bietet der Verstärker ausreichende Leistungsreserven und eine gute Klangqualität. Selbst bei maximaler Lautstärke und starken Bässen wird die Wiedergabe nicht durch Verzerrungen gestört. Das Kürzel DSP in der Typenbezeichnung steht für Digital Surround Processing: Durch ein leichtes Anheben des Klangvolumens und eine Verbreiterung der Stereobasis wird das Klangbild aufgewertet. Schwierig zu bedienen sind jedoch die recht kleinen Knöpfe an der Frontseite. Mit 169 Mark ist das Preis-Leistungsverhältnis der empfehlenswerten Lautsprecher sehr gut.

Escom 2001 Wavemaster 240

Mit 120 Watt Musikleistung pro Lautsprecher ist die maximale Belastbarkeit der Boxen von Escom 2001 recht hoch. Durch das voluminöse Gehäuse benötigen Sie zwar recht viel Platz auf dem Schreibtisch, bekommen dafür aber auch kraftvolle Bässe geliefert. Höhen und Mitten wissen ebenfalls zu überzeugen, und die Verzerrungen fallen erfreulich gering aus. Bässe und Höhen sind dabei getrennt über zwei große Regler einstellbar. Das Netzteil ist in die Boxen integriert, was sich als Nachteil erweist: In leisen

Yamaha AST-11SW10

Passagen ist ein dezentes Brummen zu vernehmen. Der Preis von 79 Mark ist ausgesprochen günstig, zumal die Boxen die Note „sehr gut" nur knapp verfehlen, was unter anderem am fehlenden Kopfhöreranschluß liegt.

Sony SRS-PC71

In einem futuristischen Design präsentieren sich die SRS-PC71, die über einen Verstärker mit einer Ausgangsleistung von 15 Watt verfügen. Als Beson-

Hersteller	SVobis	Yamaha	Yamaha	Yamaha
Produkt	*Highscreen AX-1000*	*YST-M20 DSP*	*YST-M5*	*Subwoofer System YST-MSW10*
Testmuster von	*Vobis*	*Yamaha*	*Yamaha*	*Yamaha*
Kopfhörerausgang	*ja*	*ja*	*ja*	*nein*
Regler ür Boß	*ja*	*nein*	*nein*	*nein*
Regler ür Höhen	*nein*	*ja*	*ja*	*nein*
Anzahl der Eingänge	*2*	*2*	*2*	*2*
Stereobasisverbreiterung	*ja*	*ja*	*nein*	*nein*
Besonderheiten	*Ein Audio-eingang an Frontseite*	-	-	*zuschaltbarer Tiefpaßfilter*
Max. Musikbelastbarkeit	*2 x 10 Watt*	*2 x 10 Watt*	*2 x 3 Watt*	*25 Watt*
Leistung	*2 x 40 Watt*	*k. A.*	*k. A.*	*k. A.*
Netzteil	*intern*	*extern*	*extern*	*intern*
Bewertung				
Ausstattung (0 bis 10 Punkte)	*9*	*9*	*7*	*10*
Verarbeitung und Design (0 bis 10 Punkte)	*7*	*9*	*7*	*8*
Leistung (0 bis 20 Punkte)	*12*	*15*	*9*	*1*
Klang (0 bis 80 Punkte)	*57*	*71*	*65*	*68*
Wertung in Prozent	*71%*	*87%*	*73%*	*87%*
Note	*befriedigend*	*sehr gut*	*befriedigend*	*sehr gut*
Preis	*69,- Mark*	*169,- Mark*	*99,- Mark*	*249,- Mark*

Vobis AX 100

Typhoon PS 102

Yamaha YST 115

Yamaha YST-1120 DSP

Sony SRS-PC 51

derheit sind Eingänge für zwei Audioquellen vorhanden, die über einen Regler an der Vorderseite gemischt oder umgeschaltet werden können. Insgesamt ist der Klang sehr gut - Verzerrungen treten erst bei voller Lautstärke und baßlastigen Musikstücken auf. Mit einem Preis von 200 Mark sind auch diese Lautsprecher von Sony recht teuer.

Yamaha YST-MSW10 Subwoofer System

Zum Nachrüsten und Erweitern einer bestehenden Anlage ist das Subwoofer-System YST-MSW10 geeignet. Speziell nur für die Wiedergabe von tiefen Tönen geeignet, müssen Sie herkömmliche Lautsprecher zusätzlich an der Rückseite anschließen. Kraftvolle Tiefen werden dann auch dank eines 25-Watt-Verstärkers und eines voluminösen Gehäuses erreicht. Über einen Tiefpaßfilter können Sie hohe Frequenzen nochmals gezielt ausfiltern. Leider sind bei hoher Lautstärke deutliche Verzerrungen hörbar, die eine höhere Bewertung des 249 Mark teuren Baßlautsprechers verhinderten.

Bose Mediamate

Trotz seiner relativ kleinen Abmessungen ist die Klangqualität der Lautsprecher Mediamate von Bose überraschend: Kraftvolle Bässe, glasklare Höhen und leicht unterdrückte Mitten sorgen für ein beeindruckendes Klangerlebnis. Über die Ausgangsleistung der Lautsprecher wollte uns der Hersteller jedoch keine Auskunft geben. Eingänge sind für zwei Audioquellen vorhanden, die sich auch gemischt einspeisen lassen. Mit 598 Mark fällt der Preis sehr hoch aus, ist in Anbetracht der guten Klangqualität aber vertretbar.

Bose Accoustimass

Das System Accoustimass besteht aus zwei kompakten würfelförmigen Lautsprechern sowie einer etwa schuhkartongroßen Baßreflex-Box. Mit 2 x 20 Watt Ausgangsleistung für die Satelliten und nochmals 50 Watt für den Subwoofer können Sie eine ohrenbetäubende Lautstärke erzeugen. Überraschend ist dabei, daß selbst bei extremen Lautstärken die Klangqualität nicht beeinträchtigt wird. Die Wiedergabe der Höhen ist exzellent, während die Mitten etwas unterdrückt werden. Der durch den Subwoofer erzeugte Schalldruck kommt in Spielen besonders bei Explosionen eindrucksvoll zur Geltung. Mit seinem Preis von 1.700 Mark ist das System Accoustimass für den Computer schon beinahe zu schade und auch zur Wiedergabe von Audio-CDs bestens geeignet.

Kersten Mayer ■

Hersteller	Sony	Sony	Sony	Typhoon	Typhoon
Produkt	*SRS-PC71*	*SRS-PC51*	*SRS-PC21*	*Sound System PS-102*	*Sound System PS-56*
Testmuster von	*Sony*	*Sony*	*Sony*	*Comtech*	*Comtech*
Kopfhörerausgang	*ja*	*ja*	*nein*	*nein*	*ja*
Regler für Baß	*nein*	*ja*	*nein*	*ja*	*nein*
Regler für Höhen	*ja*	*nein*	*nein*	*nein*	*ja*
Anzahl der Eingänge	*2*	*2*	*1*	*1*	*2*
Stereobasisverbreiterung	*nein*	*nein*	*nein*	*nein*	*ja*
Besonderheiten	*-*	*Montage on Monitor möglich*	*Batteriebetrieb, Netzteil optional*	*-*	*Ein Audioeingang an Frontseite*
Max. Musikbelastbarkeit	*2 x 7,5 Watt*	*2 x 2,25 Watt*	*2 x 1 Watt*	*2 x 2 Watt*	*k. A.*
Leistung	*k. A.*	*2 x 10 Watt*	*k. A.*	*2 x 12,5 Watt*	*2 x 80 Watt*
Netzteil	*extern*	*extern*	*optional extern*	*intern*	*extern*
Bewertung					
Ausstattung (0 bis 10 Punkte)	*8*	*8*	*5*	*6*	*9*
Verarbeitung und Design (0 bis 10 Punkte)	*10*	*7*	*8*	*7*	*7*
Leistung (0 bis 20 Punkte)	*15*	*9*	*6*	*6*	*13*
Klang (0 bis 80 Punkte)	*68*	*65*	*60*	*48*	*60*
Wertung in Prozent	*84%*	*74%*	*66%*	*56%*	*74%*
Note	*sehr gut*	*gut*	*befriedigend*	*ausreichend*	*gut*
Preis	***200,- Mark***	***120,- Mark***	***55,- Mark***	***29,- Mark***	***79,- Mark***

COMING UP!

ECSTATICA 2

Was man aus einer ziemlich genialen Grafik-Engine, einer Handvoll Ellipsen und einer ebenso unkomplizierten wie effektiven Steuerung so alles zaubern kann, ist im Action-Adventure Ecstatica 2 zu bewundern. Der Review in PC Games 4/97 wird zeigen, inwieweit Psygnosis und Spieldesigner Andrew Spencer die Kritikpunkte des Vorgängers (u. a. der viel zu geringe Umfang) ausgemerzt haben.

GOTTES VERGESSENE KINDER

Was wurde aus Heart of Darkness? Wer kümmert sich um das ehemalige Blizzard-Projekt Pax Imperia 2 oder den Ex-MicroProse-Titel Citizens? In welchem Stadium befinden sich Lands of Lore 2 und Blade Runner? Wie lange muß man noch auf Falcon 4.0, Dungeon Keeper oder Ultima 9 warten? Fragen, auf die Sie in der nächsten Ausgabe Antworten finden. Denn wir haben uns bei den Herstellern umgehört und sagen Ihnen, was Sache ist: in einem großangelegten Special werden leere Versprechungen enttarnt und Programmierer zur Rede gestellt.

TIPS & TRICKS

Wenn Sie sich heillos in den Diablo-Dungeons verlaufen haben, finden Sie mit unserer Hilfe wieder ans Tageslicht. Die wirkungsvollsten Amulette, die effizientesten Ringe, die strapazierfähigste Rüstung, die durchschlagendsten Zaubersprüche - gewappnet mit unseren praxiserprobten Kniffen wird Ihnen der Ruf eines Diablo-Killers durch die Grotten vorauseilen. Außerdem erwarten Sie seitenweise Tips zu Privateer 2 und umfassende Komplettlösungen zu weiteren aktuellen Spiele-Hits.

SYSTEM-TUNING

Ohne Erfahrung oder fachkundige Anleitung sollte man sich nicht in die Niederungen von Windows 95 oder an die Innereien seines Systems wagen. Aus diesem Grund haben unsere Hardware-Profis einen Schwung nützlicher Informationen zusammengestellt, mit denen Sie ohne großen Aufwand mehr Performance aus Ihrem PC herausholen.

AUSSERDEM:

Floyd
Wie spielt sich der Simon the Sorcerer 2-Nachfolger von Adventure Soft?

Vermeer - Die Kunst zu erben
Was taugt die neue Wirtschaftssimulation von Ascaron?

MDK
Landen David Perry und das Shiny-Team den großen Coup im 3D-Action-Genre?

FIFA Soccer Manager
Wie schlägt sich der Fußballmanager von Electronic Arts im Vergleich zum BM 97?

Resident Evil
Was darf man von der PC-Umsetzung des kultigen PlayStation-Action-Adventures erwarten?

MOST WANTED

DIE DREI TOP-HITS IM FEBRUAR:

KKND

Wer hätte das gedacht: für die tadellose Echtzeit-Strategie-Variante KKND kassiert Electronic Arts das Prädikat „Spiel des Monats"

NBA LIVE 97

Electronic Arts zum zweiten: die derzeit beste Basketball-Simulation verzückt mit traumhafter Spielbarkeit und unerreicht guter 3D-Grafik.

FLYING CORPS

empires nostalgisch angehauchte High-End-Simulation beweist eindrucksvoll: nur Fliegen ist schöner.

WEITERE TIPS DER REDAKTION:

The Crow - City of Angels
Das makabre Leinwand-Epos wurde von Acclaim in einen verblüffend gut spielbaren 3D-Hammer umgesetzt.

Project Paradise
Ungewöhnliche Perspektive, ausgereifte 3D-Engine, packende Action: der neue Ikarion-Titel ist mehr als einen Blick wert.

Die PC Games Ausgabe 4/97 erscheint am 5. März 1997

CD-ROM-INLAY OHNE VOLLVERSION

PC Games CD-ROM & Mag

Ausgabe 3/97

Exklusiv:
Bazooka Sue
Sega Rally

Privateer 2

H. of Might & Magic 2

A 10 Cuba

Street Racer

Strike Point

PC Games CD-ROM 3/97

INHALT

DEMOS:
A10 Cuba
Bazooka Sue
Blast Chamber
Fallen Haven
Fighter Duel Special Edition
Heroes of Might and Magic 2
Magic: The Gathering
Privateer 2: The Darkening
Rocket Jockey
Sega Rally
Snake Snap 2
Stars!
Street Racer
Strike Point

SPECIALS:
PC Games Reportage:
Jahresrückblick 1996

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/30 50 30.

EXKLUSIV:

Sega Rally

Bazooka Sue

Neue Baby-Norns für Creatures
AOL-Software V3.0i
Elektronische Kleinanzeigen
Tips und Tricks
Command & Contact
PC-Games-Lesereinsendungen

BUGFIXES:
F22 Lightning II v1.01.00.18 Update ▮ Deadly Games v1.13z Update ▮ Harpoon Classic Win v1.61 Update
Tomb Raider 3D-FX Patch
Age of Sail v1.02 Update
Das Hexagon Kartell
Bundesliga Manager 97 V1.30

PC Games 3/97 PC Games CD-ROM

CD-ROM-INLAY FÜR VOLLVERSION

PC Games CD-ROM & Mag PLUS

Ausgabe 3/97

Vollversion:

Magic of Endoria

Magic of Endoria

Sie als Spieler versuchen, die ehemalige Macht eines Gottes an sich zu reißen, indem Sie die Kristallsplitter seiner toten Seele unter Ihre Kontrolle bringen, die unterirdisch im Vulkangestein vergraben sind. Zu diesem Zweck rekrutieren Sie Zwerge, die Stollen und Produktionsräume in das Vulkangestein hineinbauen. Für weitere Aufgaben können Kampfmonster, Handwerker, Forscher und Transporter angeworben werden. Auch Energiewesen können von Ihnen erschaffen werden.

- Fantasy-Strategiespiel
- digitalisierte Sprachausgabe
- 13 ausbaubare Einheitentypen
- intelligente Computergegner
- icongesteuerte Bedienung
- sieben Forschungsgebiete

Mit abgebautem Gold und Mineralien halten Sie Ihre Zwerge und Monster bei Laune.

Hardwarevoraussetzungen:
486DX-33, 4 MB RAM, Maus, VGA-Karte, unterstützt SoundBlaster, Adlib

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline.
Telefon: 09 11/30 50 30.